CAHIER
NUMÉRIQUE
D'ACTIVITÉS

# Les **Cahiers** d'activités

escale du livre

AUTOUR DE
LA LITTÉRATURE
JEUNESSE ET LA
BANDE DESSINÉE

vacances
d'hiver

# Sommaire

**3** | Édito

**4** | Description des ateliers 4 - 6 ans

**7** | Description des ateliers 6 - 9 ans

**10** | Description des ateliers 9 - 12 ans

**13** | Description des ateliers ados

**16** | Annexes

# Édito

## Les **Cahiers** d'activités **de l'Escale du livre**
## - Spécial vacances d'hiver -

Pendant les vacances d'hiver, pas question de s'ennuyer !
L'Escale du livre propose un cahier d'activités pour titiller la créativité des enfants, de 4 ans aux ados.
Coloriages, jeux, dessins, découpage, bande dessinée, petite fabrique, écriture, multimédia, voici 12 propositions autour de la littérature jeunesse.

L'Escale du livre est organisatrice d'évènements autour du livre et de la lecture. Festival et salon du livre au printemps, festival d'été pour les enfants et les familles, Prix des lecteurs tout au long de l'année, Atelier du lecteur (accompagnement vers la littérature pour les enfants et les familles des structures sociales), prêts d'expositions, nous menons des activités qui visent à promouvoir la littérature pour le plus grand nombre.

Les activités proposées sont issues du projet **#JEPARSENLIVRE, version numérique de l'Eté de l'Escale du livre, proposée aux centres d'animation et de loisirs en juillet dernier.**

**www.escaledulivre.com**

**escale.dulivre**

**escaledulivre**

**escaledulivre**

# Description des ateliers

## Cahier numérique d'activités autour de la littérature jeunesse et la bande dessinée

4 - 6 ans

## Maxime Derouen
## et les animaux hors du commun

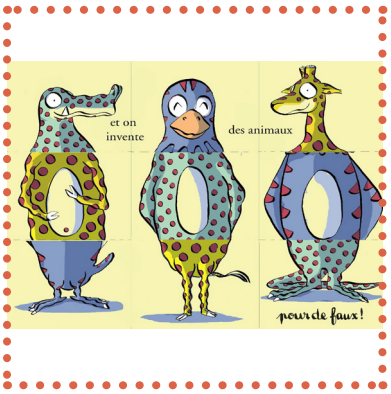
**Maxime Derouen** vit à Bordeaux. Philosophe, il a longtemps tracé des mots avant de troquer sa plume pour s'essayer aux formes. Il cherche dans ses livres à réconcilier les rêves et la pensée. Il aime particulièrement faire rimer imaginaire et animaux extraordinaires... Il propose des activités autour des chimères et de la composition d'animaux fantastiques et imaginaires à partir de jeux de papier.

Prochain titre à paraître : ***Le livre des secrets de mon dinosaure préféré*** (Grasset)
La maîtresse demande à chaque enfant de sa classe de préparer un exposé sur son dinosaure préféré. Attendez-vous à un tour d'horizon haut en couleur, humour et anecdotes...

## Une collaboration Escale du livre

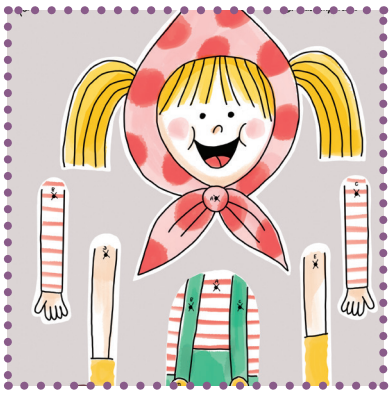
### Animaux imaginaires
*atelier créatif* Voir **Annexe 1** page **16**

*ABCDAIRE des animaux imaginaires* (A pas de loup éditions) : de l'alligatortue au zébuse, de la chimère la plus comique à la plus effrayante, ces animaux imaginaires raviront les lecteurs. On pourra même prolonger le plaisir en inventant de nouvelles créatures.
C'est justement ce que propose l'auteur. À partir de planches d'animaux à la manière de planches scientifiques anciennes, forme des chimères et invente-leur un nom.




### Animaux par morceaux
*atelier créatif* Voir **Annexe 2** page **51**

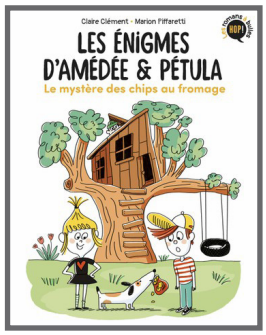
Dans l'album *C'était pour de faux* (Grasset), Bruno a tiré la capuche de Sophie pendant la récréation. Oui, mais apparemment, « pour de faux », comme il le dit à la maîtresse... Pour de faux ? Qu'est-ce que cela peut-il bien vouloir dire ? La question est posée au directeur de l'école, aux parents, au président... mais personne ne semble trouver la réponse ! Ce geste anodin mobilise toute la société par un effet "boule de neige", qui chamboule momentanément l'ordre social.
Maxime Derouen nous offre trois personnages issus du livre, les parents de Bruno et la maîtresse. À toi de suivre ses instructions pour les couper en morceaux et ensuite les recomposer à ta guise.



**Oh la vache !**
*atelier créatif* Voir **Annexe 3** page **67**

Ma mémé, quand elle était petite, elle gardait les vaches... La dessinatrice **Marion Piffaretti** te transforme en gardien de troupeau : avec elle, viens créer ta vache, lui inventer une personnalité et transformer Mémé en pantin articulé.

**Création Escale du livre.**

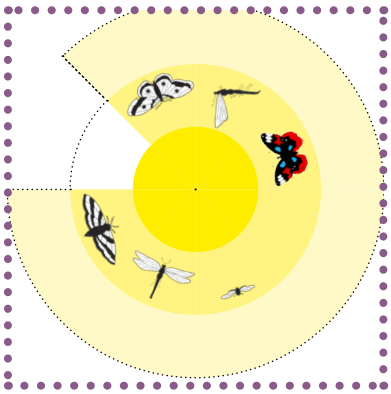



Dernier titre paru : ***Les énigmes d'Amédée & Pétula. Tome 1; Le mystère des chips au fromage.*** Claire Clément, illustré par Marion Piffaretti (Bayard)
Alerte ! Phénomène, la chèvre de Mamie Génie a disparu pendant la nuit ! Son cabanon est ouvert, c'est sûr : quelqu'un l'a emmenée, mais qui ? Accompagné par sa meilleure amie acrobate et son chien sans flair, Amédée Potiron est bien décidé à tirer cette affaire au clair. Pourras-tu l'aider, en résolvant les énigmes égrainées au fil des pages ?

# Description des ateliers

## Cahier numérique d'activités autour de la littérature jeunesse et la bande dessinée

6 - 9 ans

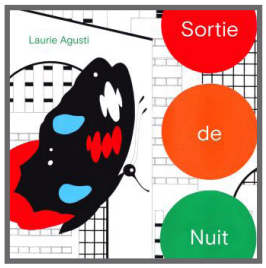


## Sortie de nuit

*atelier créatif* Voir **Annexe 4** page **71**

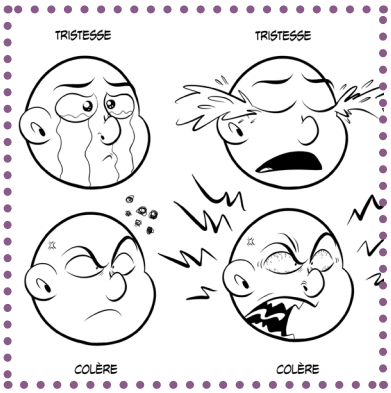
**Laurie Agusti** propose une série de 3 activités déclinées autour de son livre : tu pourras réaliser une roue qui fait danser les insectes, un thaumatrope et un décor à faire vivre.

**Une création Escale du livre.**




Dernier titre paru : ***Sortie de nuit,*** Laurie Agusti (Biscoto)
*Sortie de nuit* est un album à la manière d'une grande promenade dans la ville, une ode à l'aventure et à l'ouverture, à la curiosité et à la découverte. À travers son dessin soigné et précis, Laurie Agusti nous transmet avec justesse les sensations d'Imago le papillon dans ce monde mystérieux qu'il découvre.

---



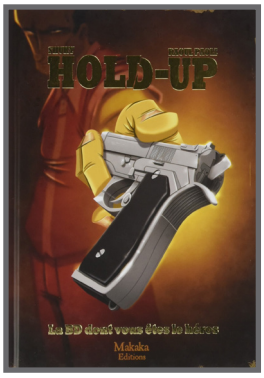

## Apprends à dessiner les expressions du visage

*atelier bande dessinée* Voir **Annexe 5** page **81**

L'auteur de bande dessinée **Raoul Paoli** propose un atelier clé en main pour travailler les expressions du visage : joie, tristesse, peur, colère... C'est simple, en pas à pas, et son propos est de montrer que tout le monde peut dessiner.

**Une création Escale du livre / Bibliothèques de Bordeaux.**

Dernier titre paru : ***Hold-up***, Shuky, Raoul Paoli (Makaka Editions)
Elliot est sorti de prison et travaille à la station-service qui appartenait à son père adoptif. En tant que bandit, c'est ce lieu que vous décidez de braquer... et autant vous dire que vous tombez mal ! Par chance, Elliot vous a à la bonne, et accepte de vous apprendre les rudiments du métier. Mais avant, vous devrez faire vos preuves ! Choisissez les lieux à braquer, sélectionnez votre équipement et affinez vos compétences pour devenir le plus grand gangster des Etats-Unis.

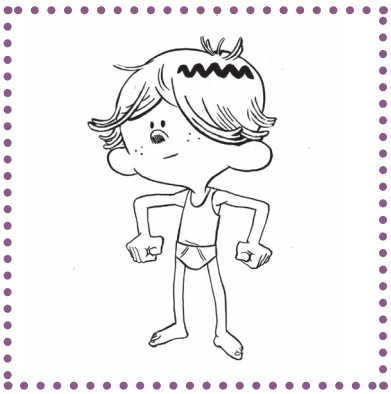


Un livre méli-mélo, qu'est-ce c'est ? Sur chaque page est dessiné un bonhomme différent. Jusque là, tout est normal. Mais chaque page est découpée en 3 morceaux, la tête, le corps et les jambes. Ce qui signifie que l'on peut les mélanger à volonté pour créer des créatures étranges ou marrantes.

**Proposé par le magazine Biscoto.**

## Cahier numérique d'activités autour de la littérature jeunesse et la bande dessinée

9 - 12 ans



## La garde robe d'Albane et Colin

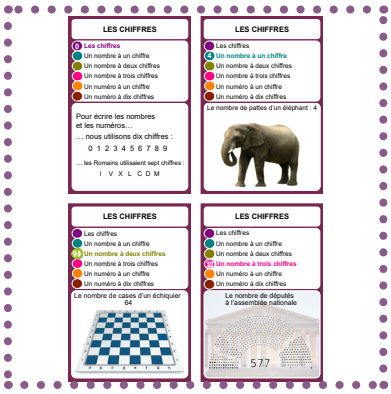
*découpage* Voir **Annexe 7** page **91**

Albane est une sorcière comme toutes les sorcières, avec la figure bien verte, qui se balade à dos de balai et qui chante. Mais attention ! Albane ne chante pas comme une vieille chouette, non ! Albane chante comme une vraie cantatrice d'opéra. Pourtant, personne ne veut l'écouter parce qu'elle est moche ! Personne ? Pas sûr, car il y a peut-être bien Colin qui serait d'accord.
Sortez les ciseaux et les feutres, les auteurs du *Talent d'Albane* (éditions Il était une fois) **Nena et Nikola Witko** vous proposent de déguiser Colin et Albane la sorcière.

**Sur une initiative des Rencontres du 9ème Art.**

Dernier titre paru : ***Griott et Mungo - Tome 3 : Un monstre*** (Flammarion jeunesse)
Plusieurs millions d'années après l'extinction des dinosaures, un oeuf éclot en pleine préhistoire. Griott, une fillette aux cheveux roses, membre de la tribu des Poudanlatët, est la première à découvrir le bébé dinosaure qui en sort et qu'elle nomme Mungo. Dans ce tome, l'hiver s'est installé et de monstrueuses bêtes rôdent autour de la tribu des Poudanlatët... Mais que font-elles ici ? Sont-elles aussi dangereuses qu'elles le paraissent ? De l'aventure et des gags à chaque page !

---



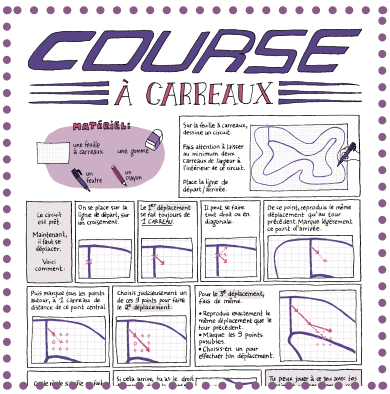

## So'cartes

*jeu* Voir **Annexe 8** page **98**

*So'cartes* est un croisement novateur entre les 7 familles et le Trivial Pursuit. Son ambition : faciliter les apprentissages par une approche ludique. Les thématiques sont transversales – couleurs, courants de peinture, mots magiques, bonheur. L'idée est d'établir des relations entre les connaissances et de décloisonner tout en jouant. Le jeu réunit 150 familles différentes et plusieurs niveau de jeu, et plus que la bonne réponse, c'est la discussion qui est valorisée.

Nous vous offrons un kit de 10 familles pour découvrir ce jeu 100% made in Bordeaux.
(Joueurs à partir de 8 ans)

**Un jeu original crée par Caroline Leleu, professeure des écoles à Bordeaux.**




**La course à carreaux**
*jeu* Voir **Annexe 9** page **121**

Une feuille à petits carreaux et 2 stylos, tu es prêt ! Commence à tracer le circuit, place la ligne de départ et arrivée, c'est parti. La règle de déplacement est très simple. En apparence seulement…

Un jeu qui a l'air de rien, mais challenging à maîtriser

**Proposé par le magazine Biscoto.**

## Cahier numérique d'activités autour de la littérature jeunesse et la bande dessinée

ados

**Papertoys Les refuges urbains**
*atelier créatif* (à retrouver en pièce jointe)

**Le Hamac, le Nuage, la Vouivre, la Station orbitale… la collection complète des Refuges périurbains se décline en objets papier 3D.**
**11 œuvres, 3 niveaux de dextérité, à vos ciseaux, pliez, collez !**

Ils ont une forme de hibou, de coquillage, de pyramide ou de tronc d'arbre. On peut y passer une nuit ou simplement les découvrir au détour d'une balade. Les onze Refuges périurbains de Bordeaux Métropole sont ces drôles de repaires artistiques sortis de l'imaginaire d'Yvan Detraz et concrétisés ces dix dernières années par Bruit du frigo, Zébra 3/Buy-Self et Bordeaux Métropole. Installés dans des parcs, près de lacs ou sur les coteaux de l'agglomération, ces postes d'observation des paysages environnants ont tous été dessinés par des artistes et architectes internationaux.
Aujourd'hui ces œuvres insolites se déclinent en volumes papier 3D. Une imprimante, des ciseaux, de la colle… et un peu de dextérité, sont les seuls outils nécessaires à leur réalisation.

---

***EGG*, d'Aurélien Maury**
*lecture*(à retrouver en pièce jointe)

L'auteur **Aurélien Maury** vous propose de découvrir une de ses bande dessinées en version numérique. Un récit de science fiction qui croise de façon improbable l'univers métaphysique de Solaris et la brutalité de Franck Miller avec une touche de série Z.

Zak Thunder, héros de l'espace au passé glorieux, ronge son frein à bord de son vaisseau quand un mystérieux signal en provenance d'une planète inconnue vient rompre la monotonie de sa retraite. Tel un Flash Gordon sous amphétamines, Zak fonce tête baissée dans l'aventure, bravant tous les dangers malgré les incessantes mises en garde de son robot Nestor. Zak va se retrouver confronté au pire, l'écosystème de la planète malmenant sa virilité au plus haut point.

**Gracieusement offert par Aurélien Maury, les éditions Tanibis et Rencontres du 9ème Art.**

**Holy chic**
*court métrage*

Sortez la boule à facettes! Alice Chemama, dessinatrice de la bande dessinée *Les Zola* (Dargaud), vous invite dans le club le plus en vue du moment. Mais attention car ce soir au Holy Chic, les codes changent. La musique prive les hommes de dialogue alors ce sont les corps qui parlent. Les humains renouent avec leurs instincts les plus primitifs: on parade, on chasse, on s'accouple et une sorte de transe gagne peu à peu la foule, mais semble également troubler certains éléments de décor... Welcome to the jungle!
Holy Chic est le premier court-métrage d'Alice Chemama; il a été présenté dans de nombreux festivals et a reçu plusieurs prix.

À visionner ici : https://vimeo.com/403684134

Dernier titre paru : ***Les Zola*** (Dargaud)
En 1864, Emile Zola est encore jeune pigiste chez Hachette. Discret mais brillant, il rêve de devenir écrivain. Il rencontre auprès de ses amis, figures artistiques majeures en devenir (Cézanne, Monet, Manet, etc.), la vivante et énigmatique Alexandrine, alias Gabrielle, devenue modèle afin d'échapper à sa condition d'ouvrière. Mutuellement séduits, ils entament une relation amoureuse qui se conclura par un mariage tardif.

## Annexe 1
## Maxime Derouen - Animaux imaginaires

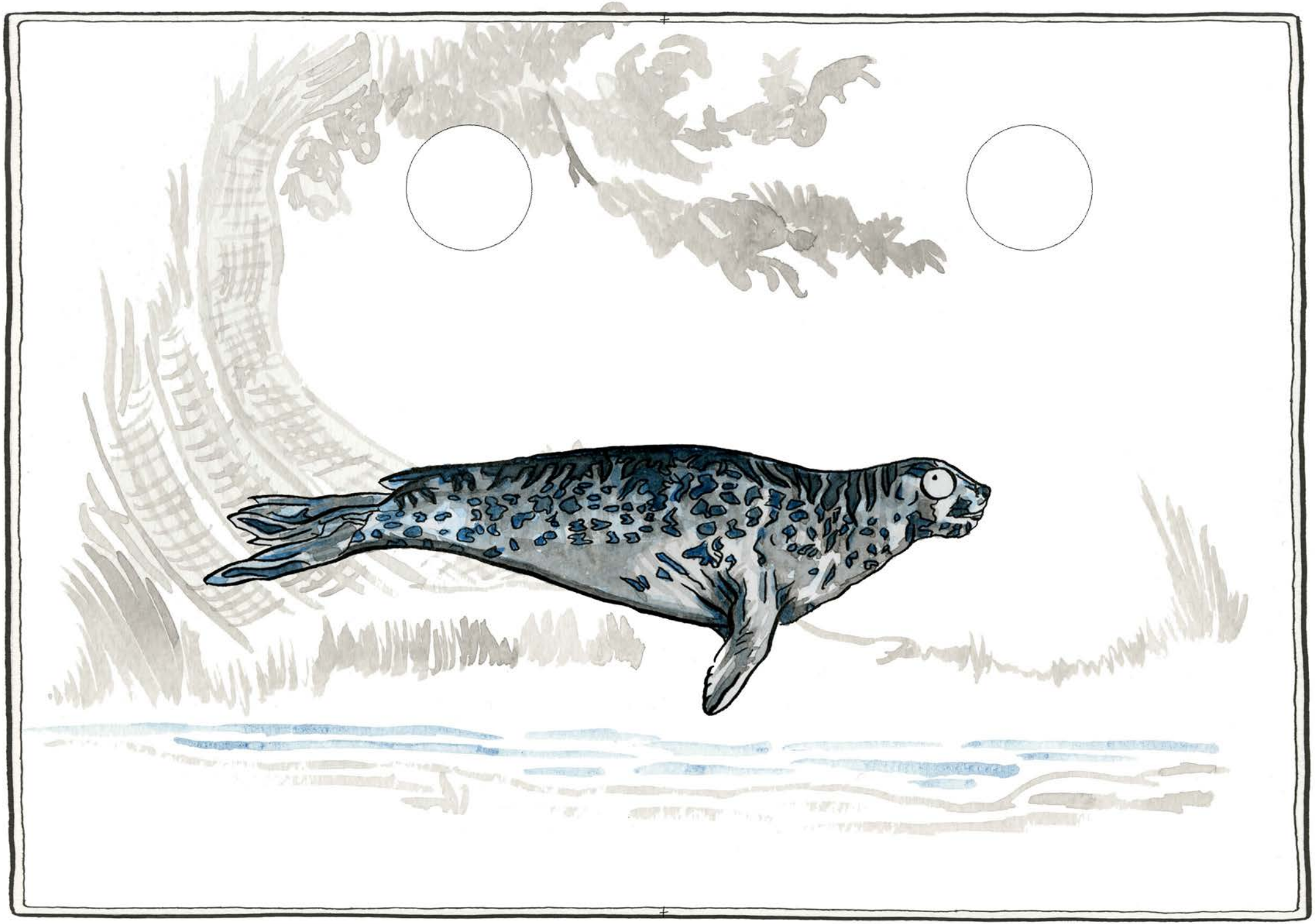
atelier créatif

# GABARITS A IMPRIMER

Voici le gabarit des 21 feuilles
à imprimer en A4 (en NOIR ET BLANC)
Ne pas «ajuster» lors de l'impression, le
PDF est déjà au format.

On peut choisir de faire plusieurs séries
de 21 feuilles sur plusieurs couleurs
différentes pour que les enfants
puissent créer deux ou trois
animaux imaginaires
(en fonction du temps)

Le mieux étant d'imprimer les animaux sur des feuilles
les plus belles et les plus épaisses possibles !
le rendu sera d'autant plus beau !



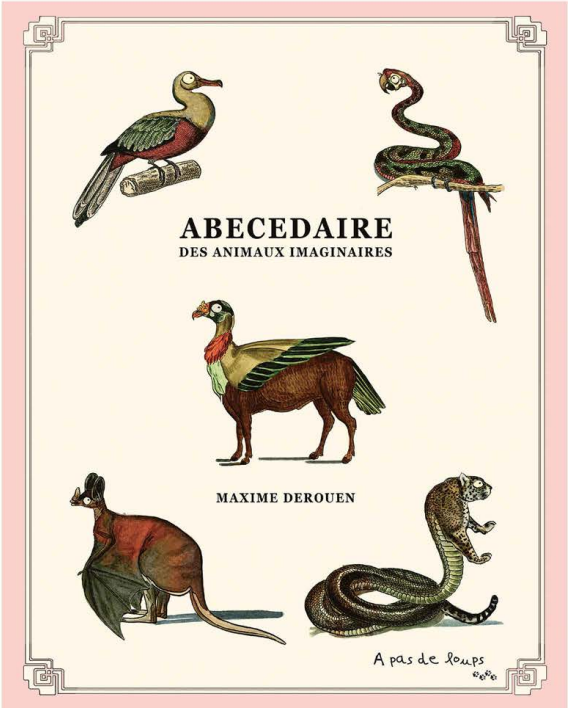
## MATERIEL

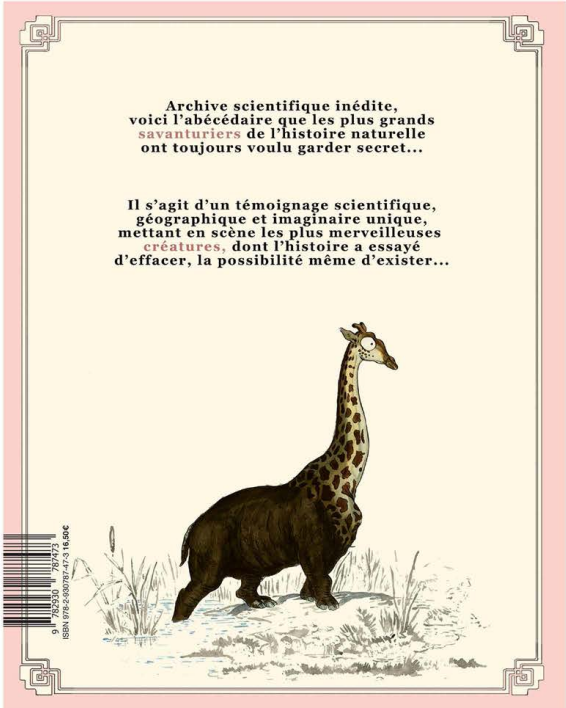
feuilles préimprimées des dessins :
> 2 ou 3 séries de couleurs différentes en fonction du nombre d'enfant.
> L'impression doit se faire en NOIR ET BLANC
> des feuilles blanches 200g/m2 (pour écrire derrière le dessin et coller les feuilles de couleur dessus)
> marqueur noir pour dessiner la fleur
> feutres de couleurs pour colorier les pétales de la fleur

> Feutre ou stylo ou marqueur BLANC (couvrant) pour le décors, les yeux et les pattes.

Des règles, des ciseaux, et du scotch double-face préféré à la colle.

# Atelier
autour des animaux
imaginaires



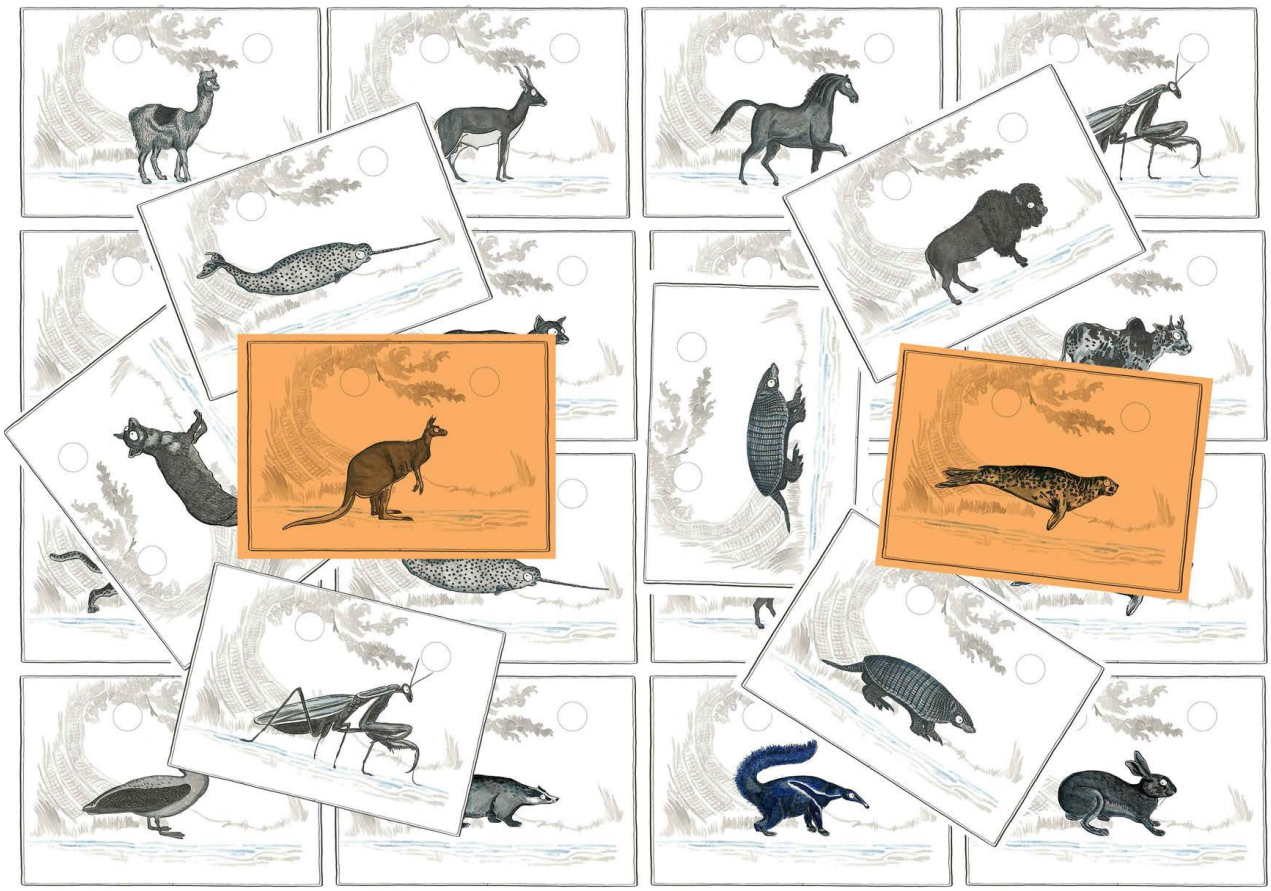

On commence par

imprimer tous les animaux suivants,
sur des feuilles colorées
(de préférence de la même couleur par série)

(voir la pièce jointe avec tous les
gabarits pour les impressions)

Ensuite les enfants
choisissent

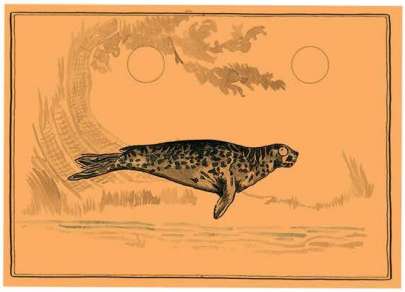
deux animaux
parmi tous les
animaux.



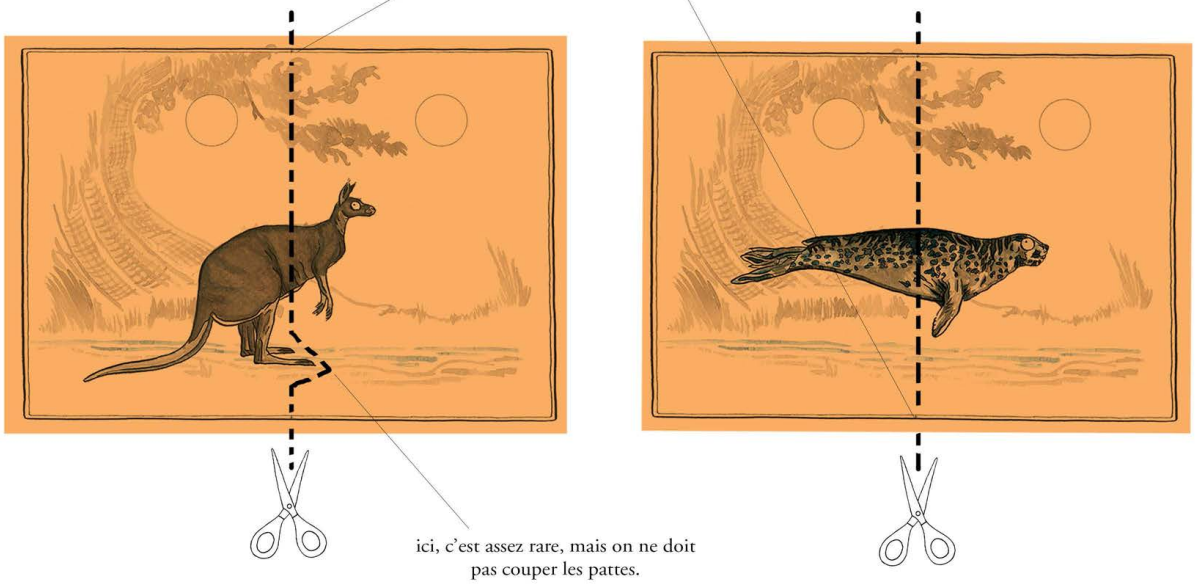
Par exemple

le Kangourou

et l'Otarie

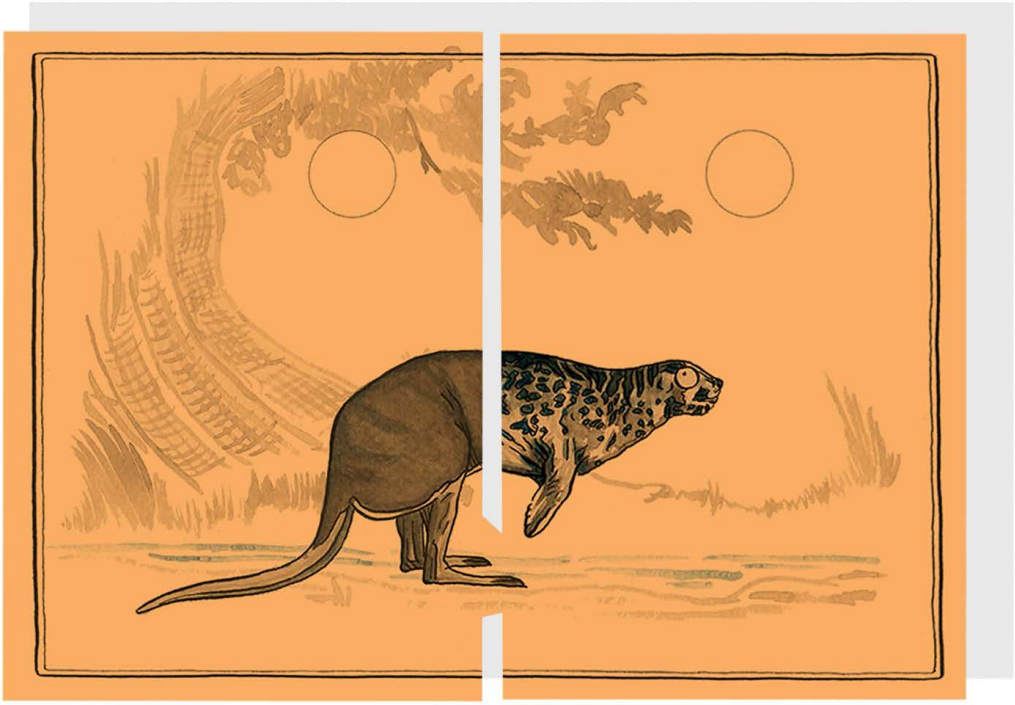


puis, ils découpent en deux les feuilles
en suivant les deux croix du haut et du bas



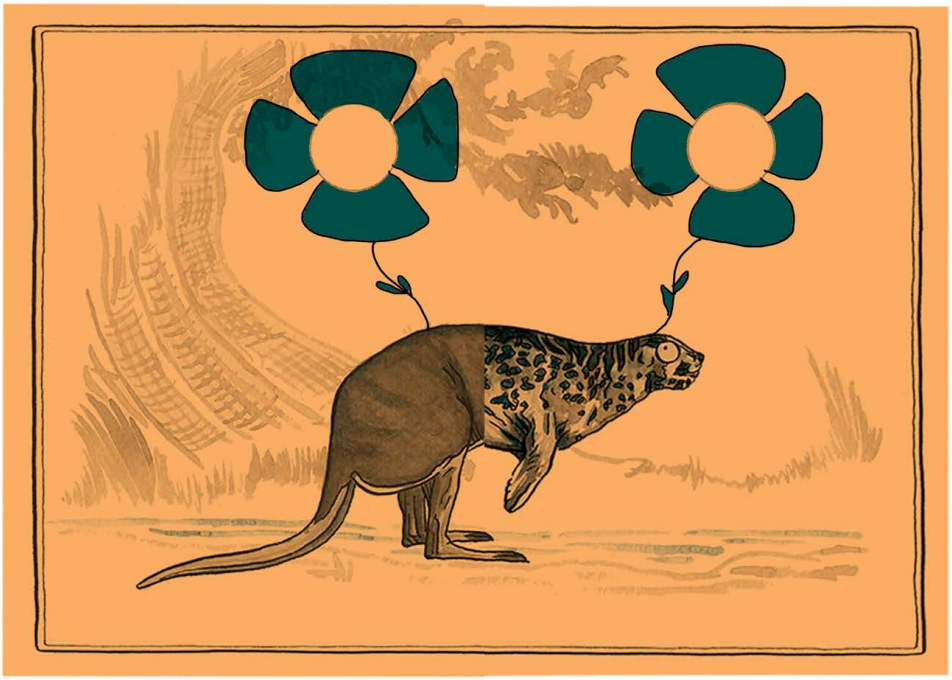

une fois les
deux feuilles
coupées

les enfants assemblent alors  les deux feuilles

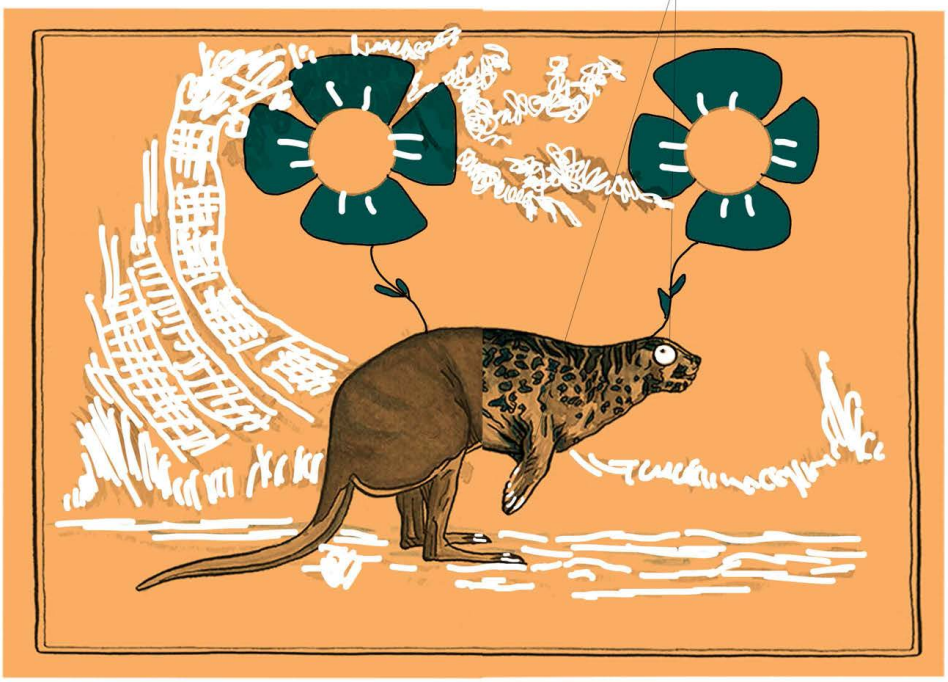


sur une troisième feuille

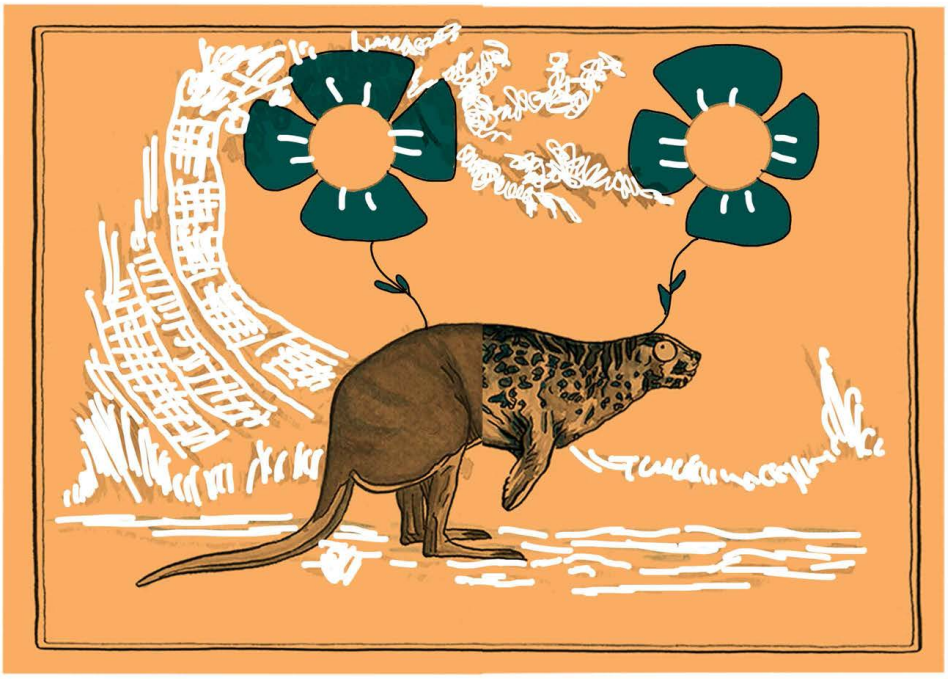
ensuite, les enfants font des fleurs à partir des cercles



sans oublier l'oeil et les pattes...

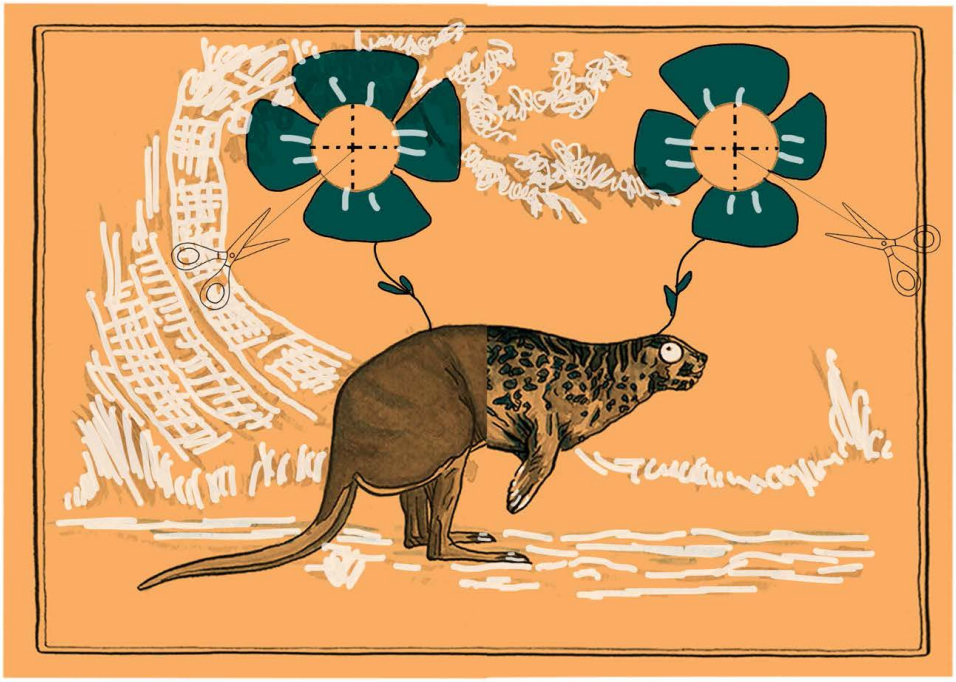


après les enfants reprennent le fond au stylo blanc

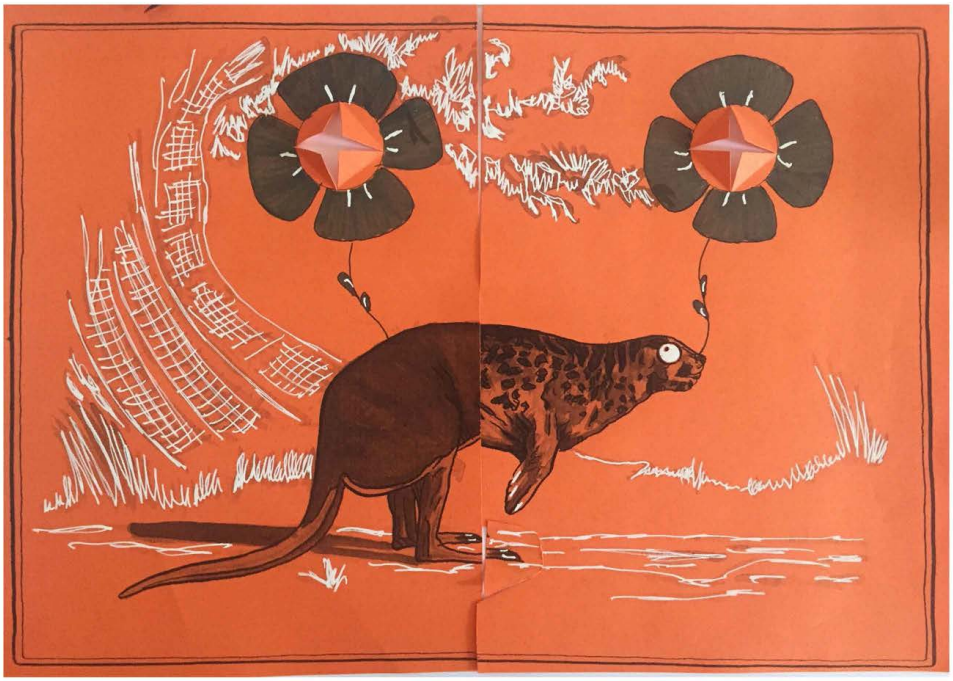


feutre acrylique ou stylo blanco

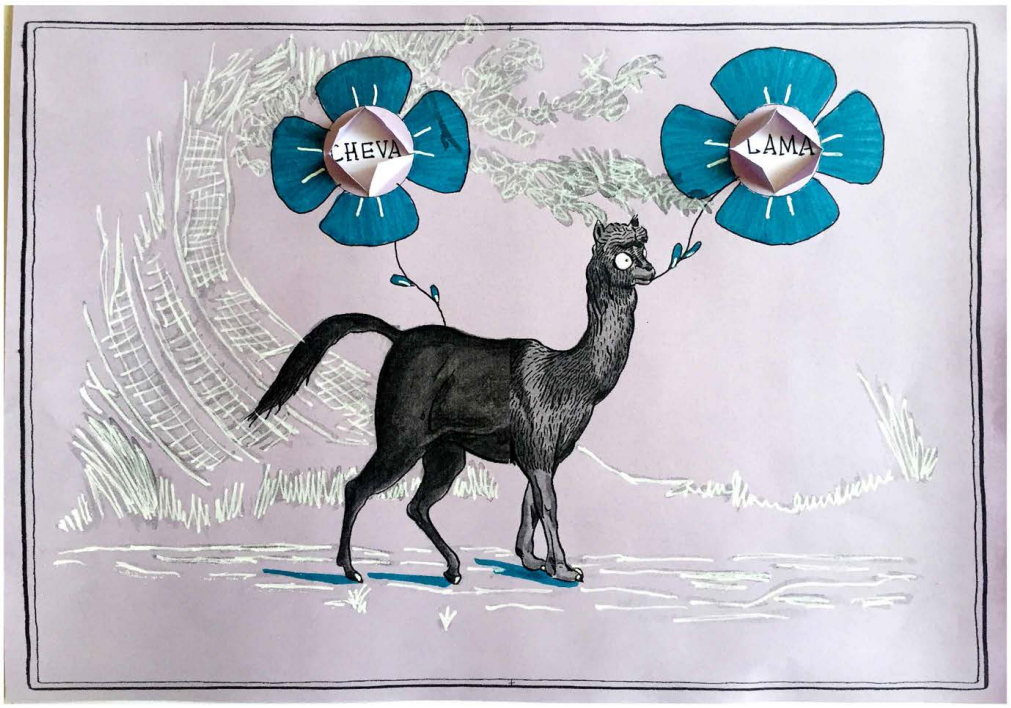
enfin on coupe le coeur des fleurs
en longueur et en largeur



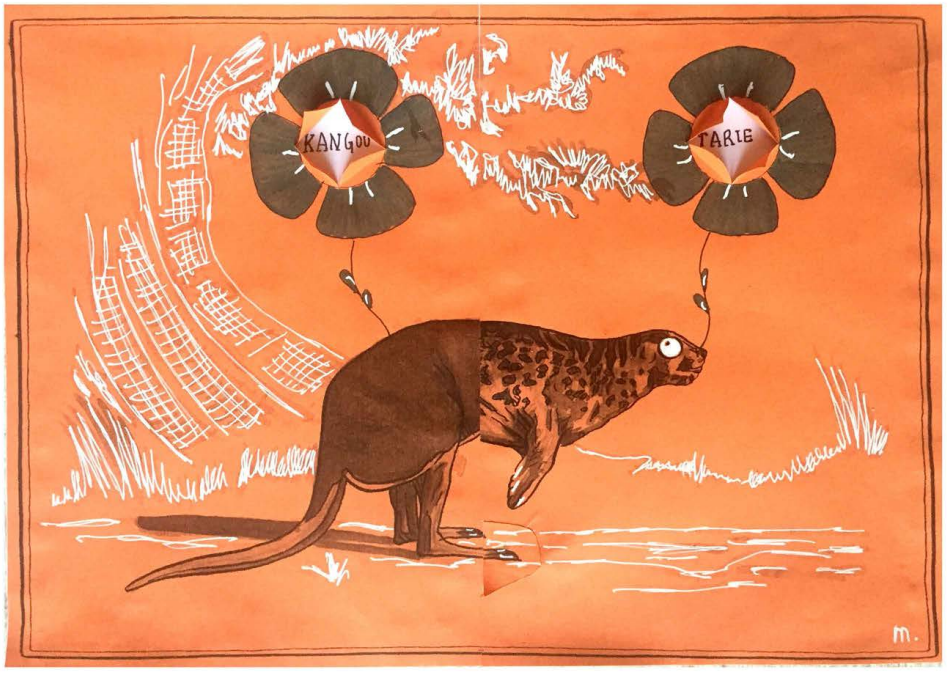
et pour finir on ouvre la fleur



on peut réitérer l'opération plusieurs fois par enfant,
en fonction du temps de l'atelier.

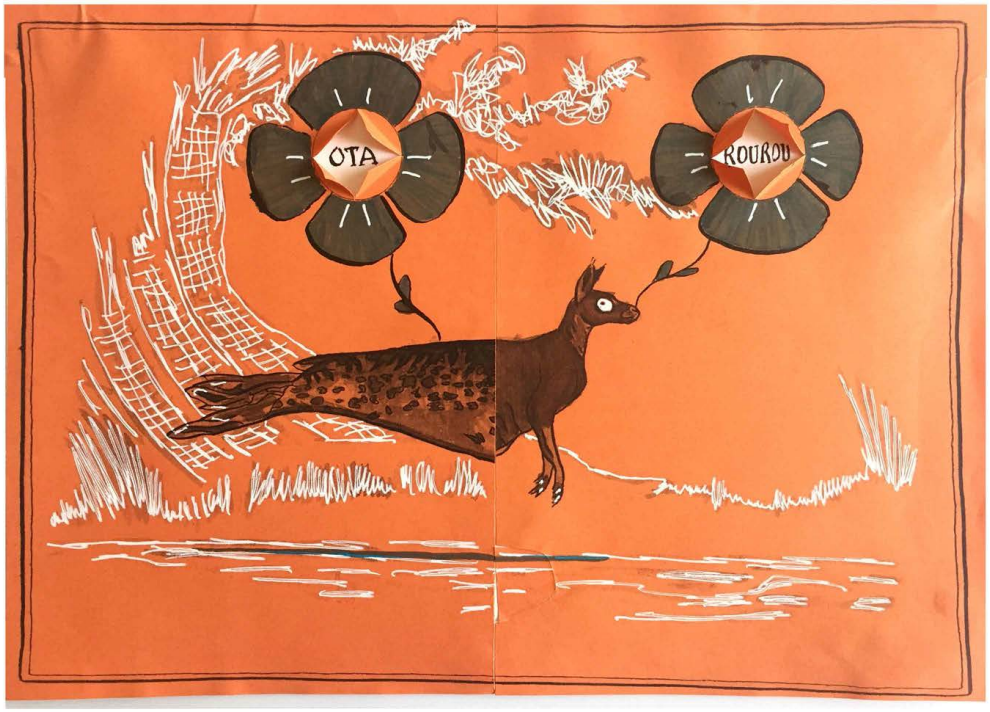


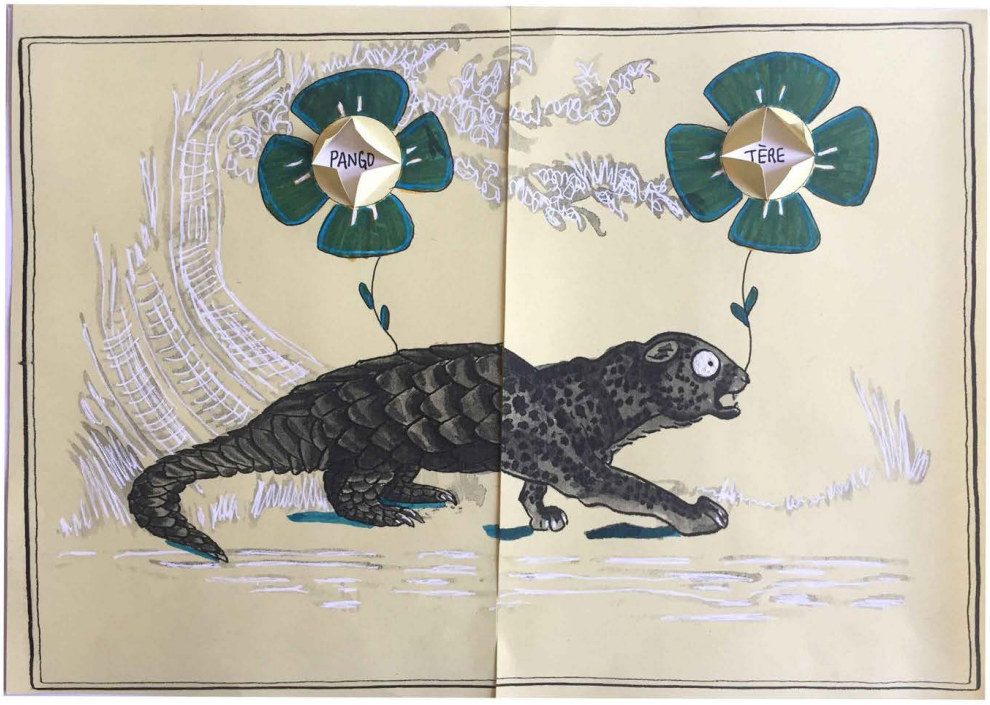

et on écrit le
nom de l'animal imaginaire.



et surtout s'amuser à créer beaucoup
d'animaux différents...

exemples...


OTA
ROUROU


PANGO
TÈRE

bref, tout est possible !

## Annexe 2
Maxime Derouen - Animaux par morceaux

atelier créatif

Maxime Derouen

**Matériel pour l'atelier « C'était pour de faux »**

• Des feuilles de couleurs épaisses 200 gr minimum sur lesquelles imprimer aussi les gabarits (en noir et blanc)

• Des stylos encre assez fin pour le noir : stylo à pointe ultra fine et qui tiennent bien le feutre (genre Stabilo ou Pilot… mais pas des Bics noir :)

• Des feutres pour les aplats (par contre des feutres décents c'est toujours mieux pour les enfants).

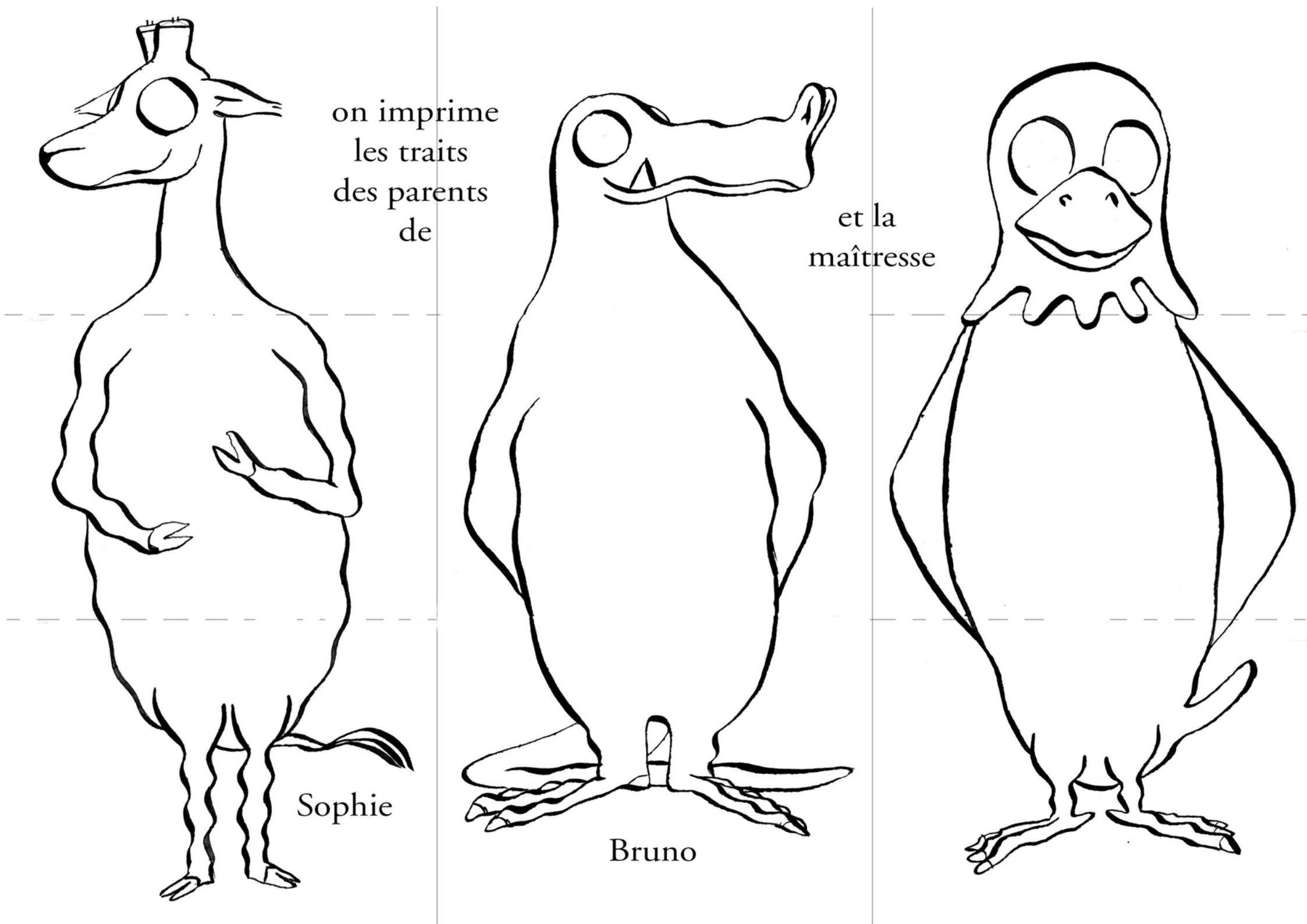
• Pour les ombres, le top serait de l'aquarelle et quelques pinceaux,
[pour l'aquarelle, deux petits blocs carré : un rouge et un bleu feront l'affaire avec deux verres d'eau et quelques pinceaux, ça se vend à l'unité dans les magasins de beaux arts ]

• Si c'est trop compliqué pour vous pour l'aquarelle, on peut faire les ombres aux feutres clairs.

• Les gabarits à imprimer en noir et blanc sont téléchargeables sur la page sur cette même page « ateliers » de mon site.

# Atelier dessin
autour de
# C'était pour de faux !

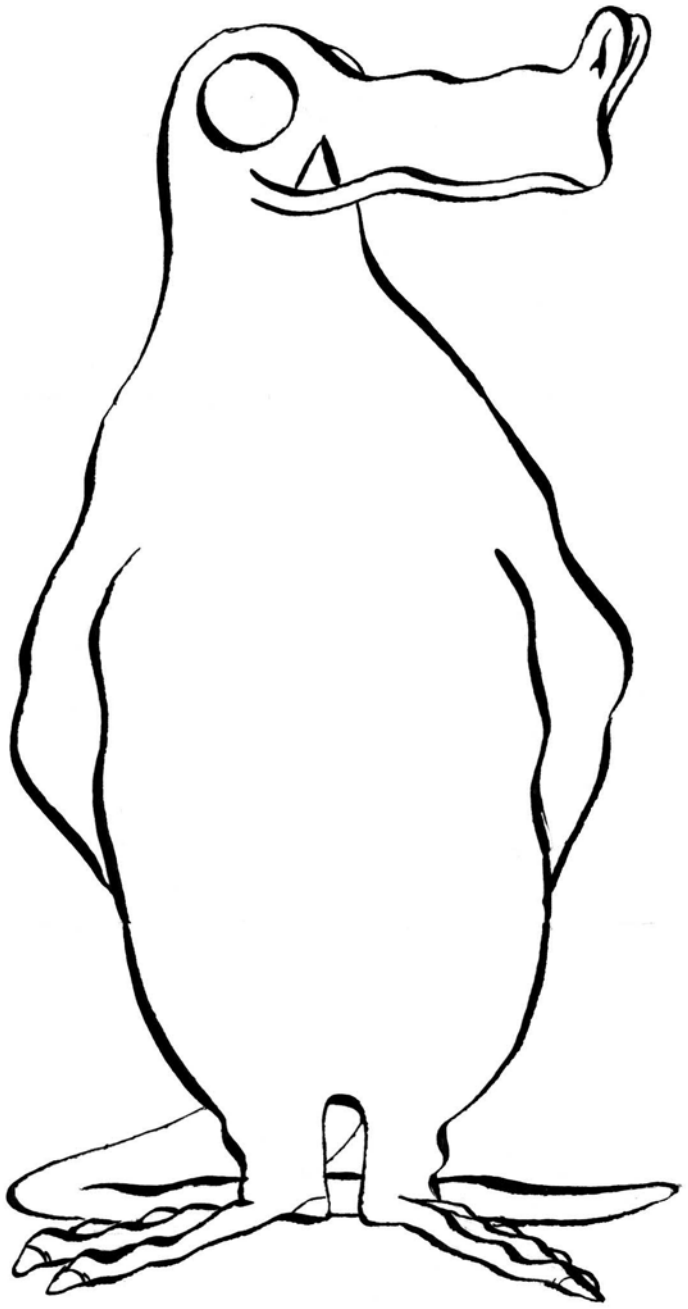
Maxime Derouen


on imprime
les traits
des parents
de
et la
maîtresse
Sophie
Bruno

page suivante

gabarit du RECTO du dessin

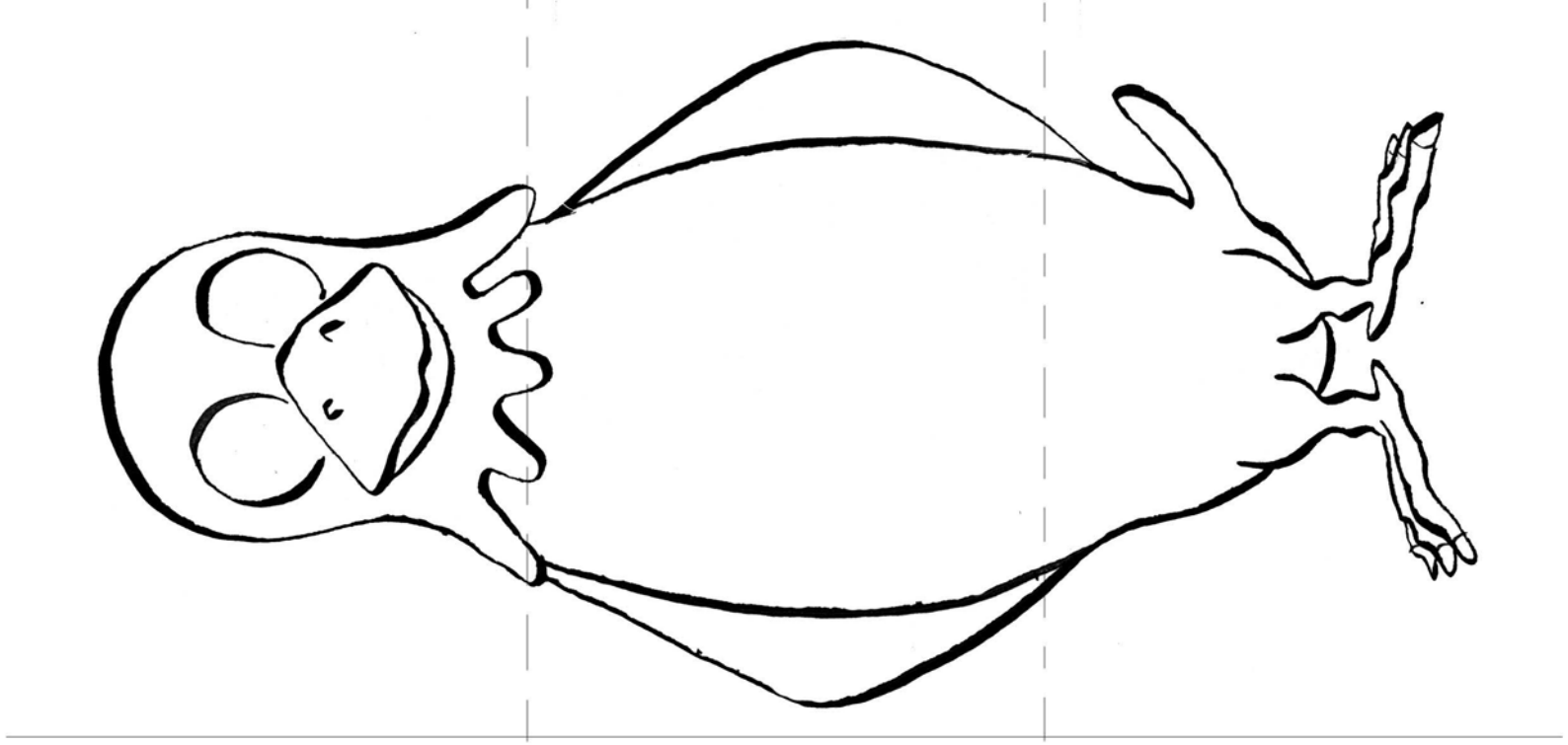
imprimer « sans ajuster »
car c’est au format exact.

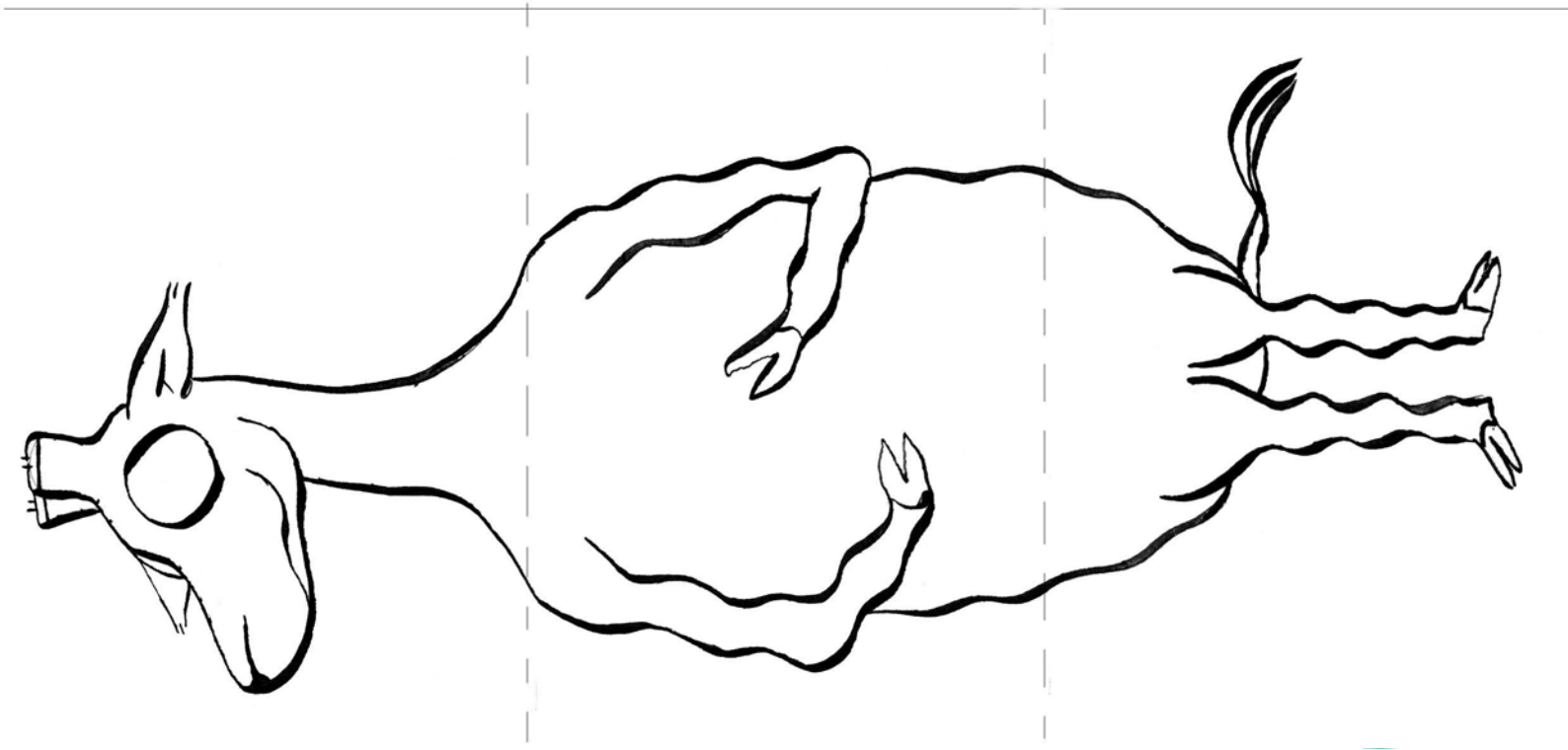


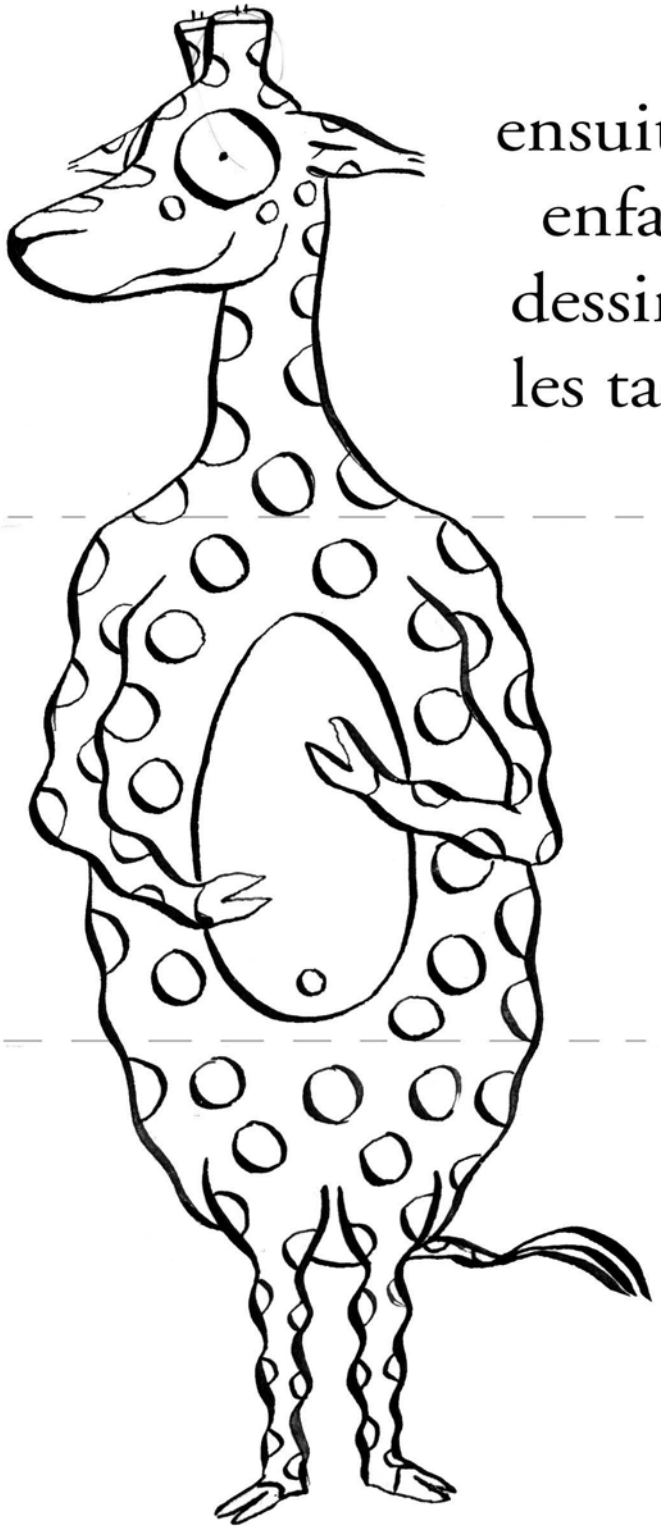
page suivante

gabarit du VERSO du dessin

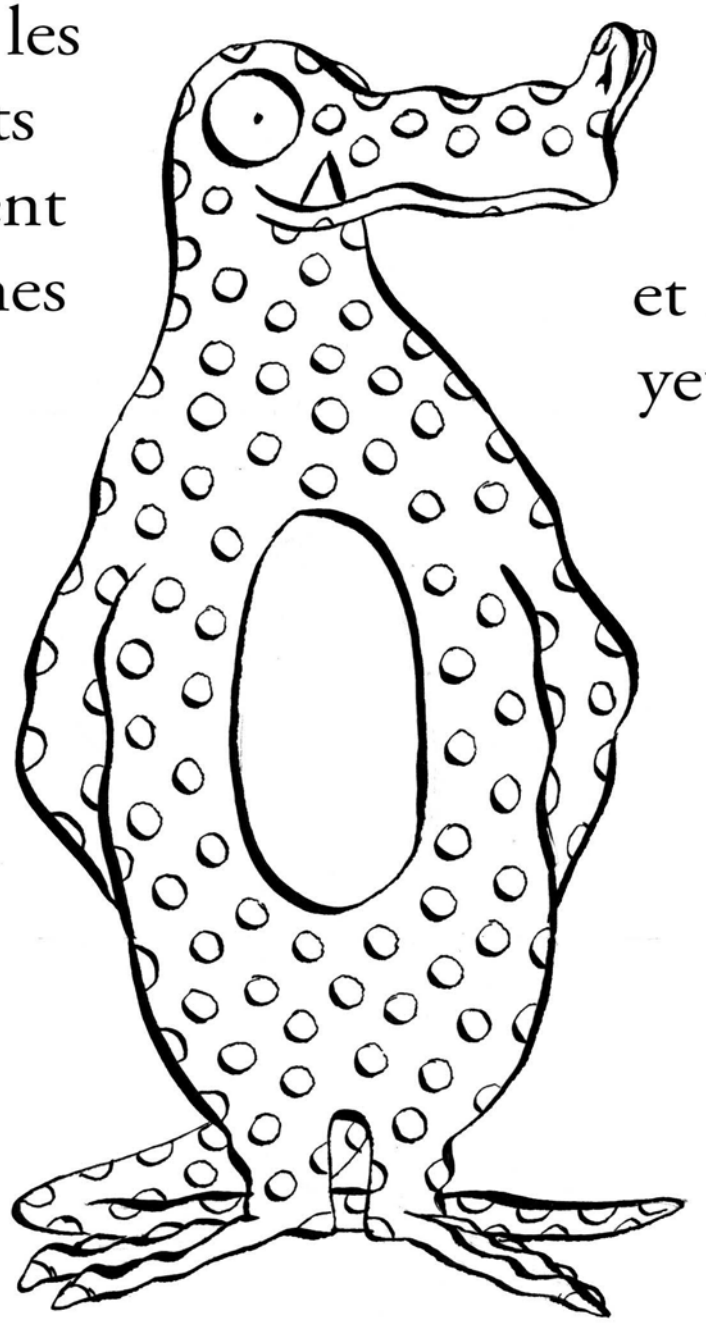
imprimer « sans ajuster »
car c’est au format exact.





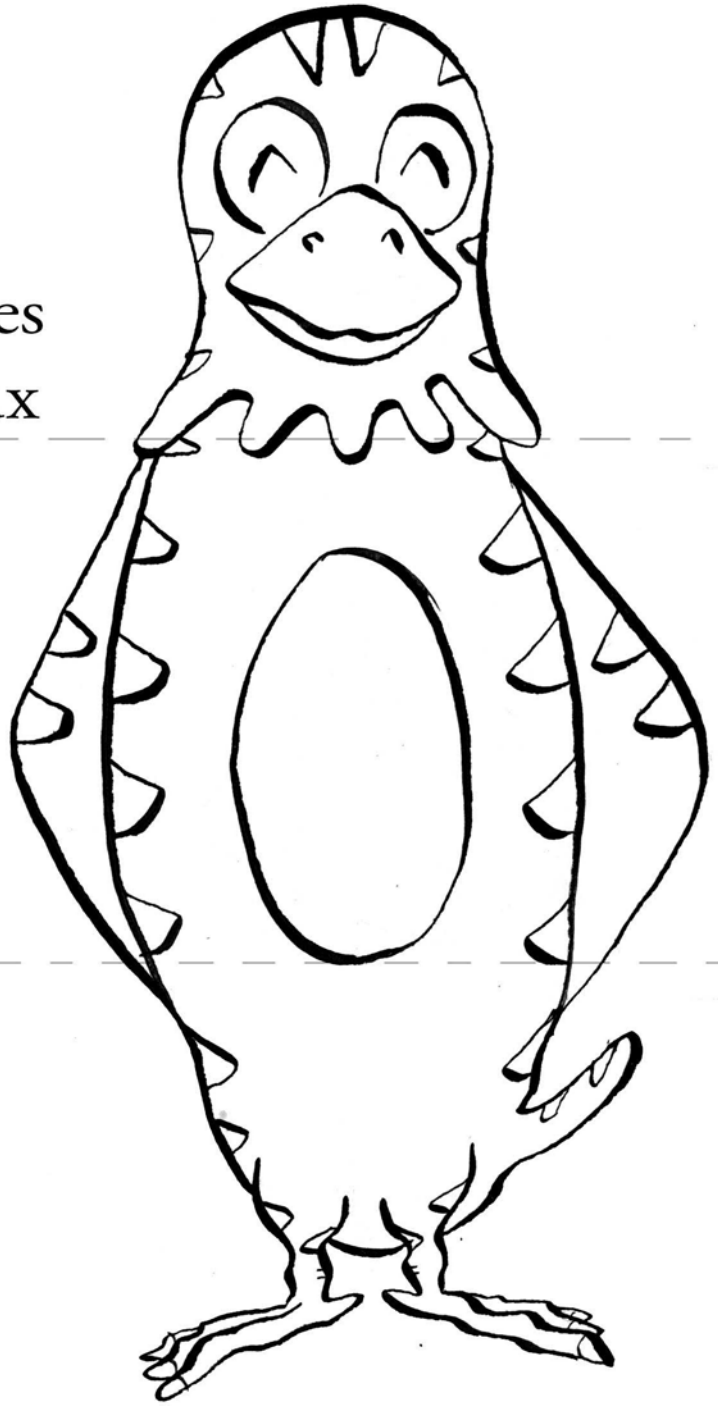


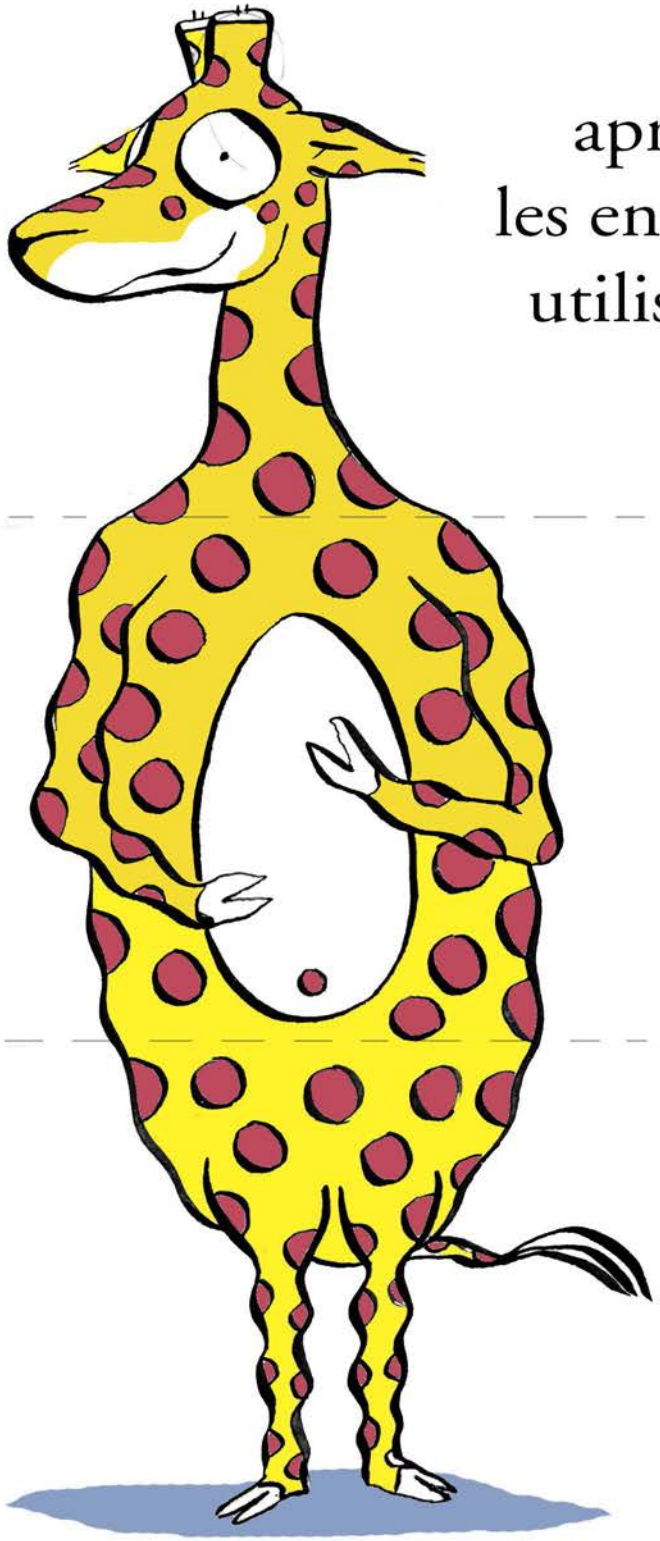
ensuite les
enfants
dessinent
les taches



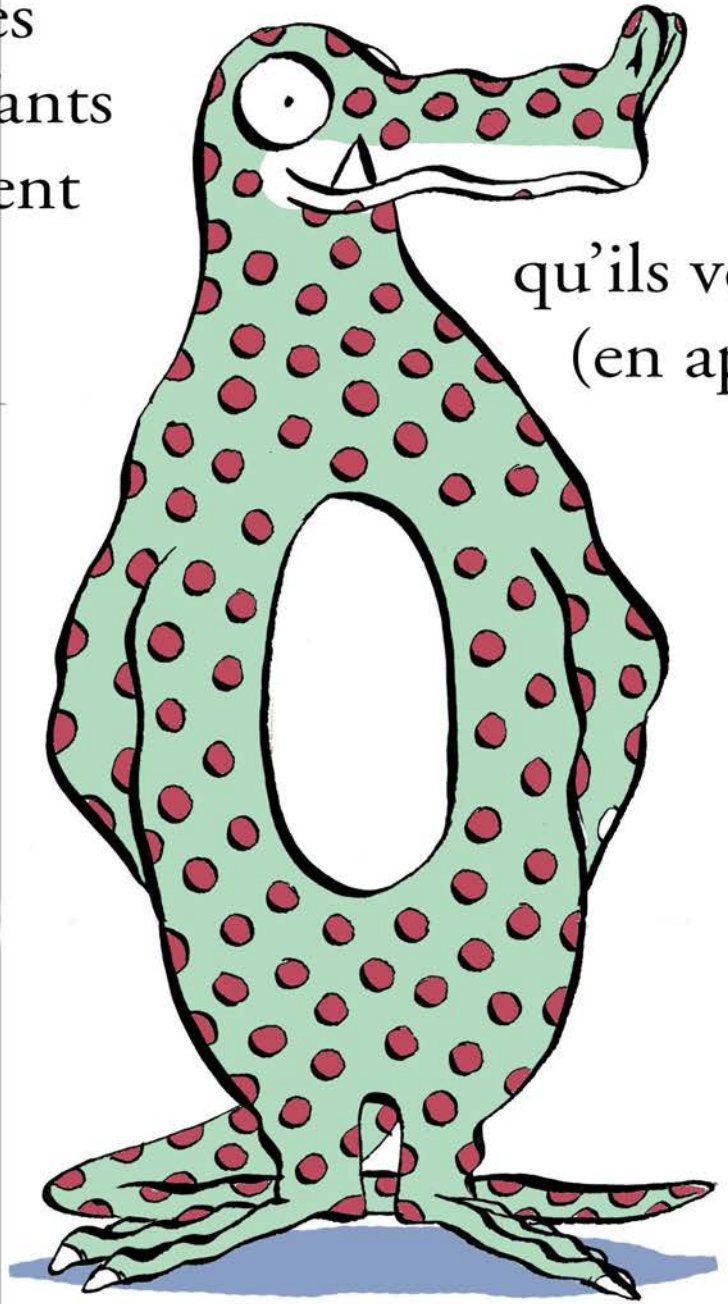
les ventres

et les
yeux

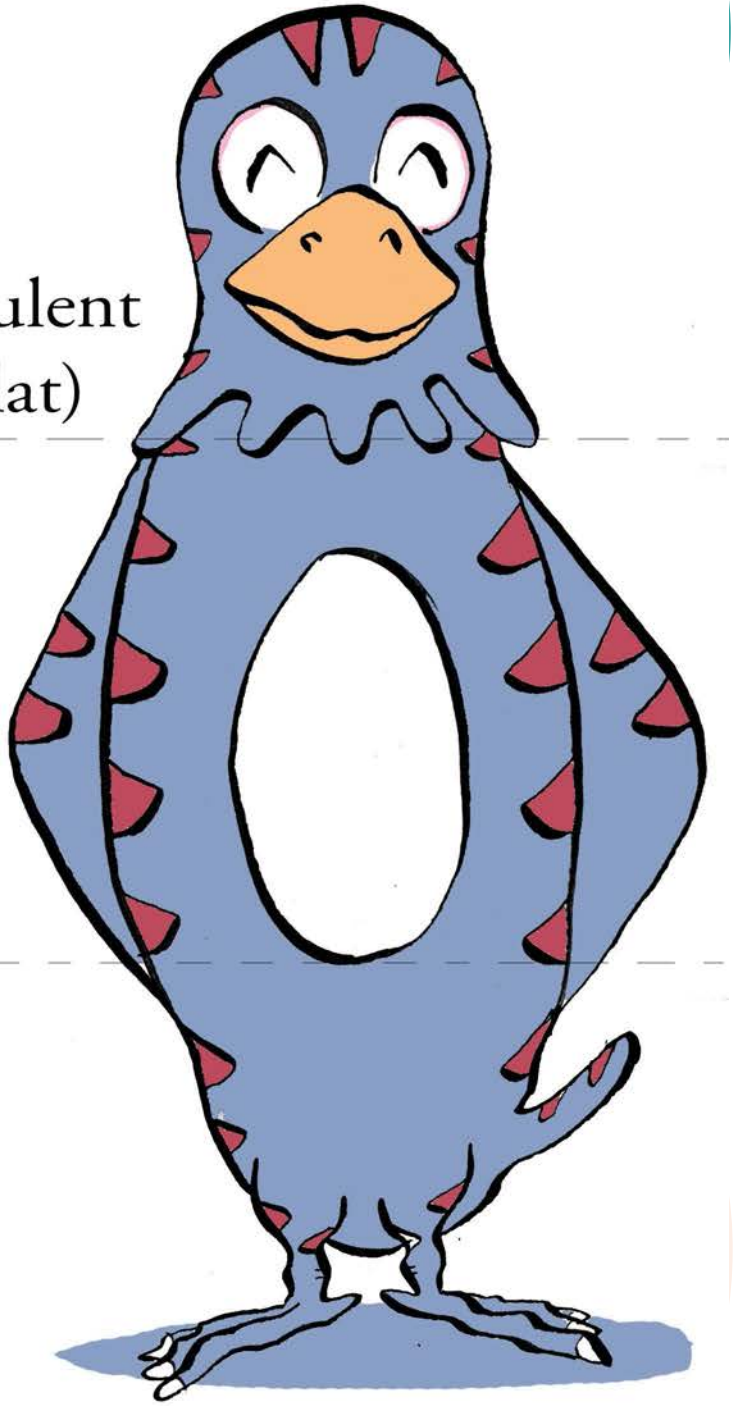




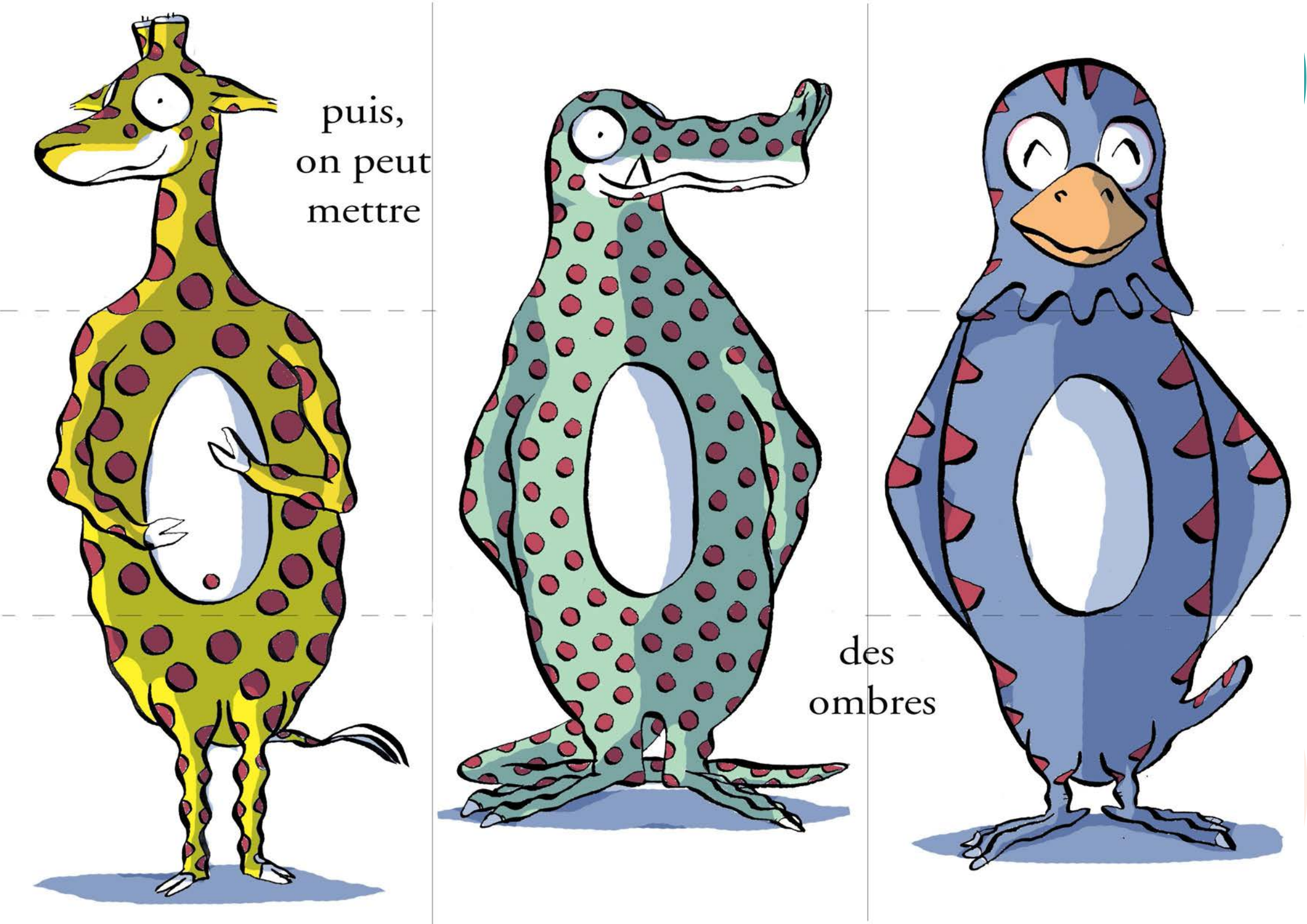
après
les enfants
utilisent

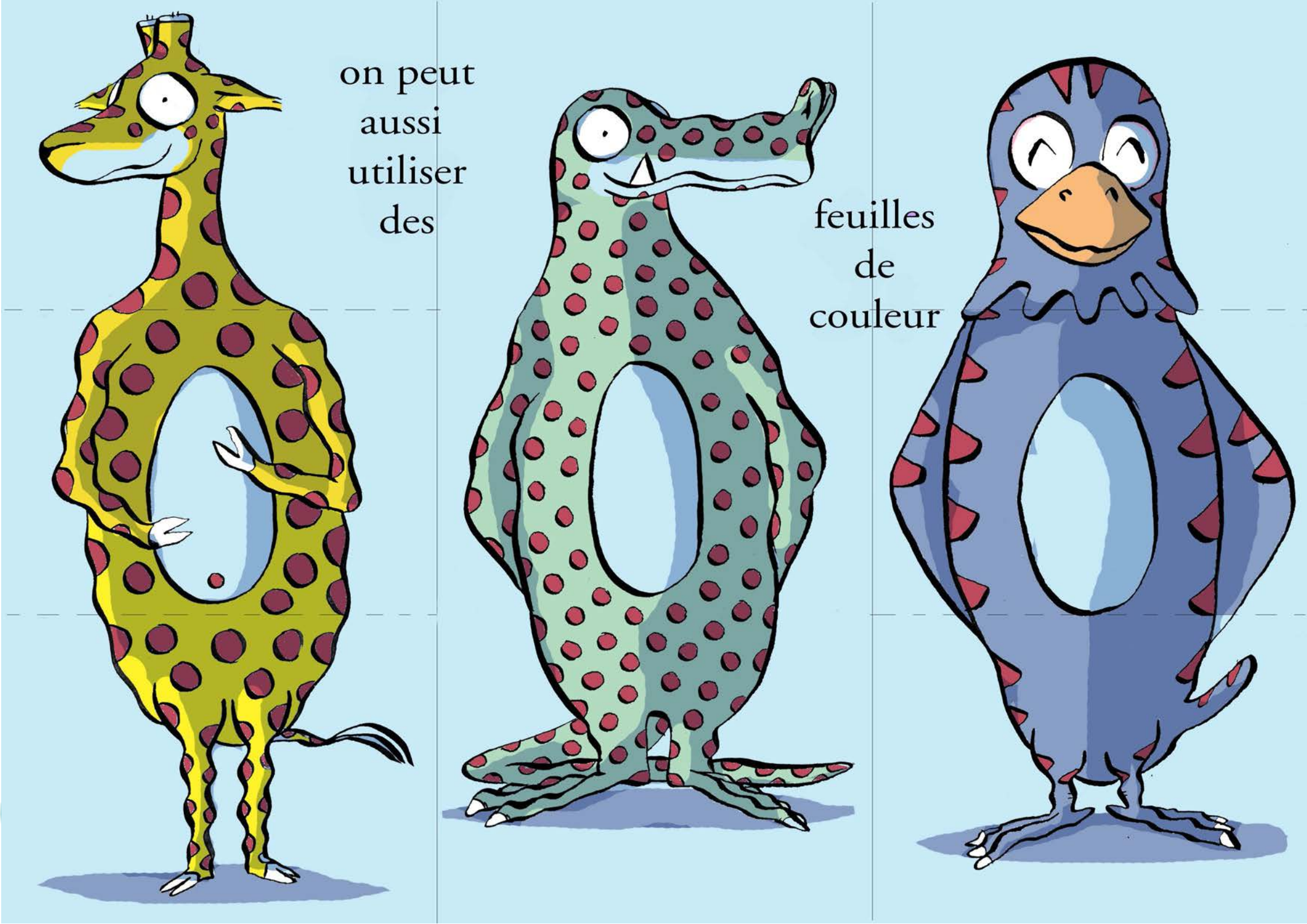


qu'ils veulent
(en aplat)



les couleurs


puis,
on peut
mettre
des
ombres


on peut
aussi
utiliser
des
feuilles
de
couleur

enfin,
on plie
le papier
et on
le découpe

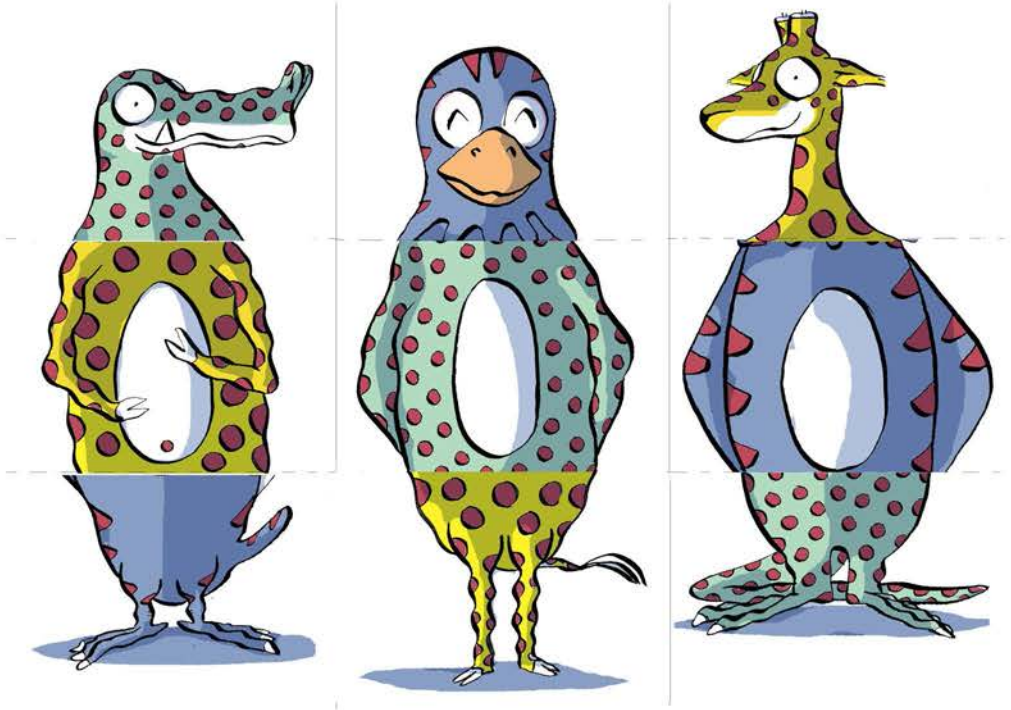
et on
invente
des animaux
pour de faux !

on peut même
leur
donner
des noms

par exemple :
le Crocorafe

Etc.

Et les enfants repartent
chez eux avec
des dessins inédits,
qu'ils peuvent modifier
comme ils le souhaient.



Maxime Derouen

## Annexe 3
Marion Piffaretti - Oh la vache !

atelier créatif

# Oh la vache !

Imagine des vaches différentes, ayant chacune leur caractère, et trouve leur un prénom sympa.

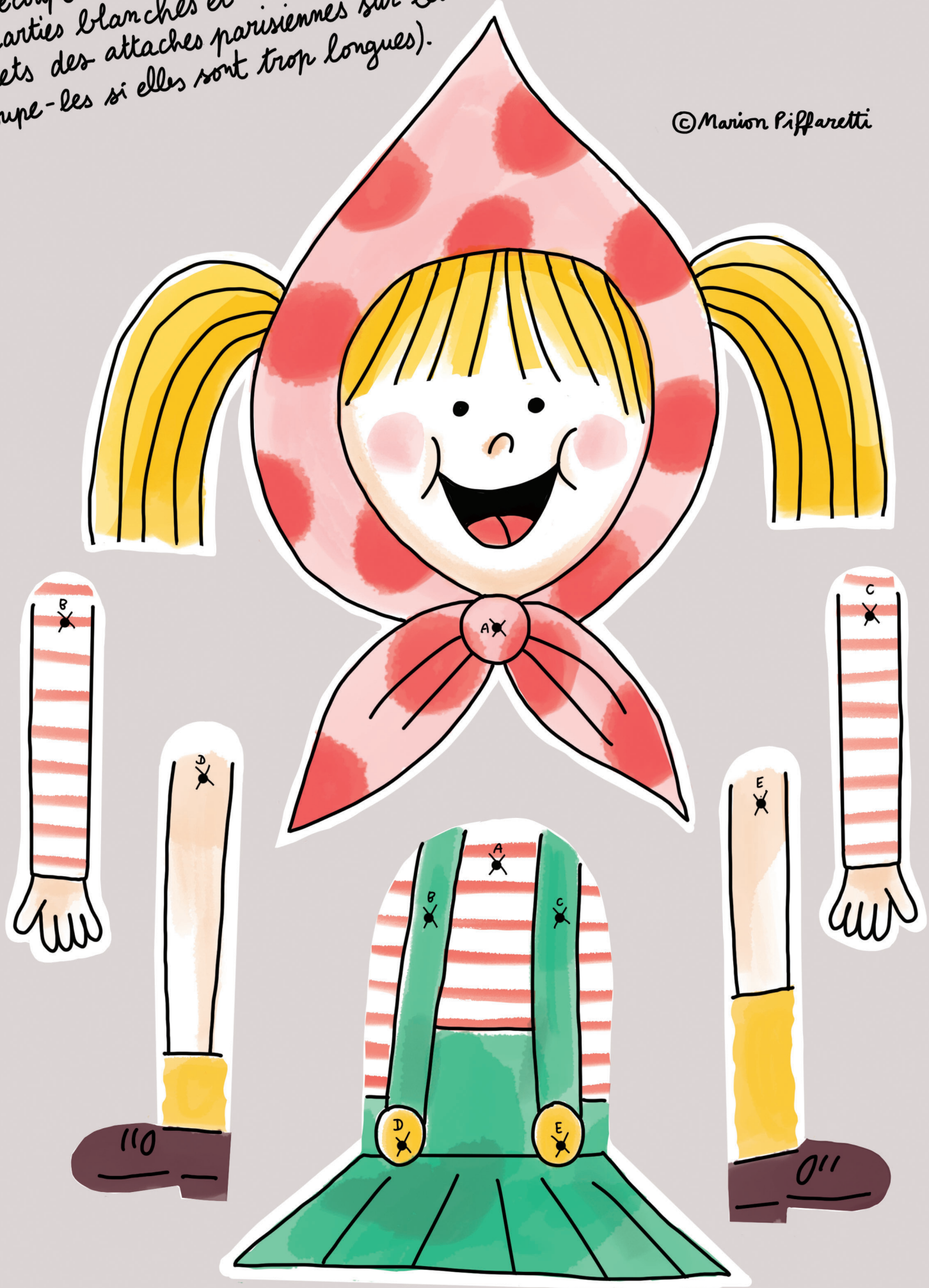
Tu peux leur faire des taches de couleur, des poils, des yeux fâchés ou contents, une langue, un piercing et même des dents.

Amuse toi bien !

Marion

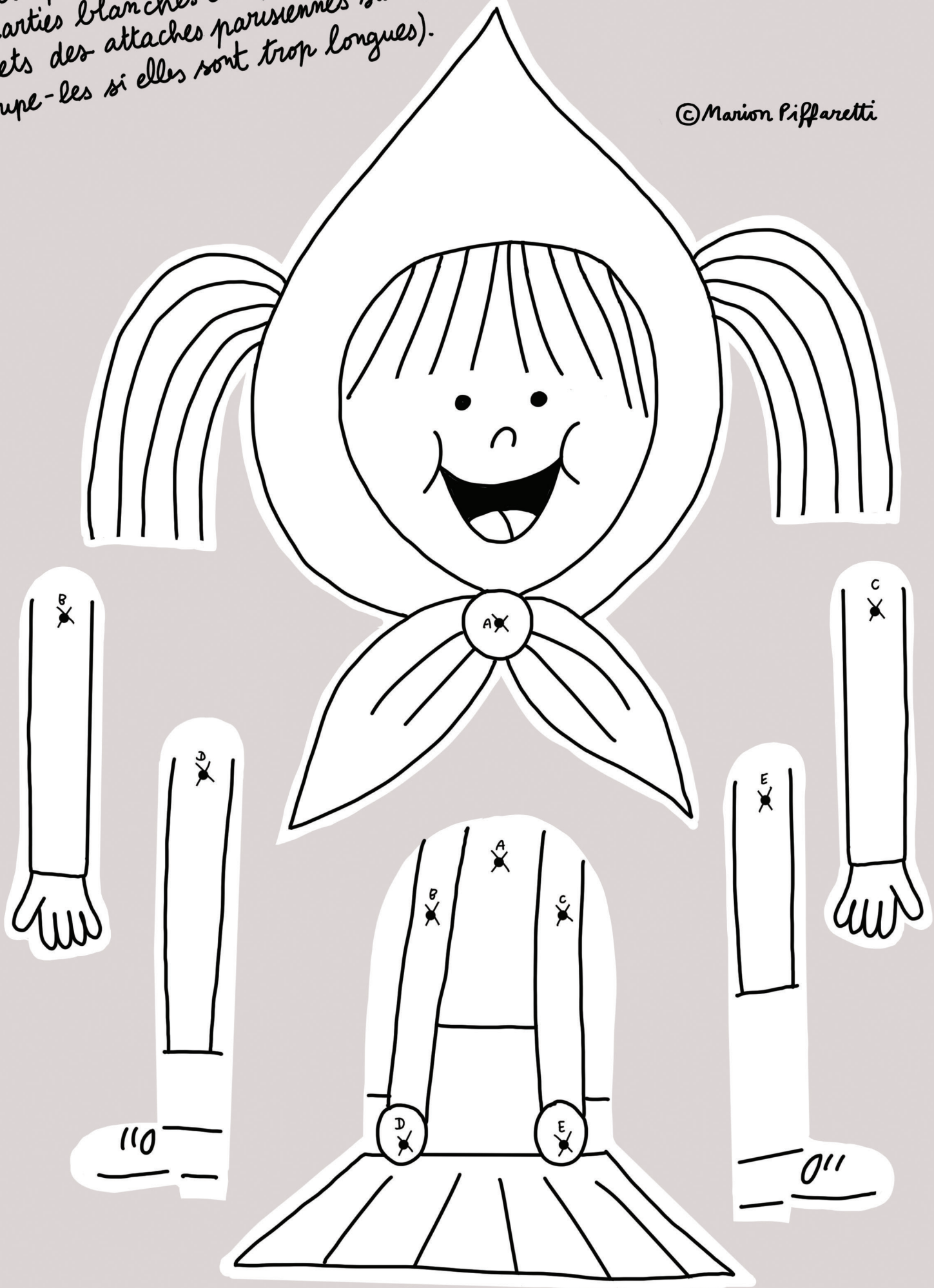
Découpe Mémé sur les parties blanches et mets des attaches parisiennes sur les croix. (coupe-les si elles sont trop longues).

©Marion Piffaretti



Découpe Mémé sur les parties blanches et mets des attaches parisiennes sur les croix. (coupe-les si elles sont trop longues).

©Marion Piffaretti

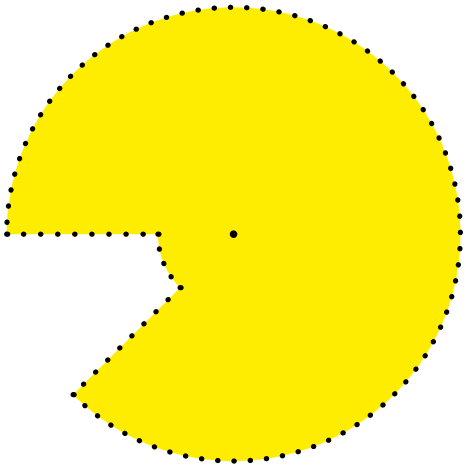


## Annexe 4
## Laurie Agusti - Sortie de nuit

atelier créatif

# Ronde de nuit

fig.1



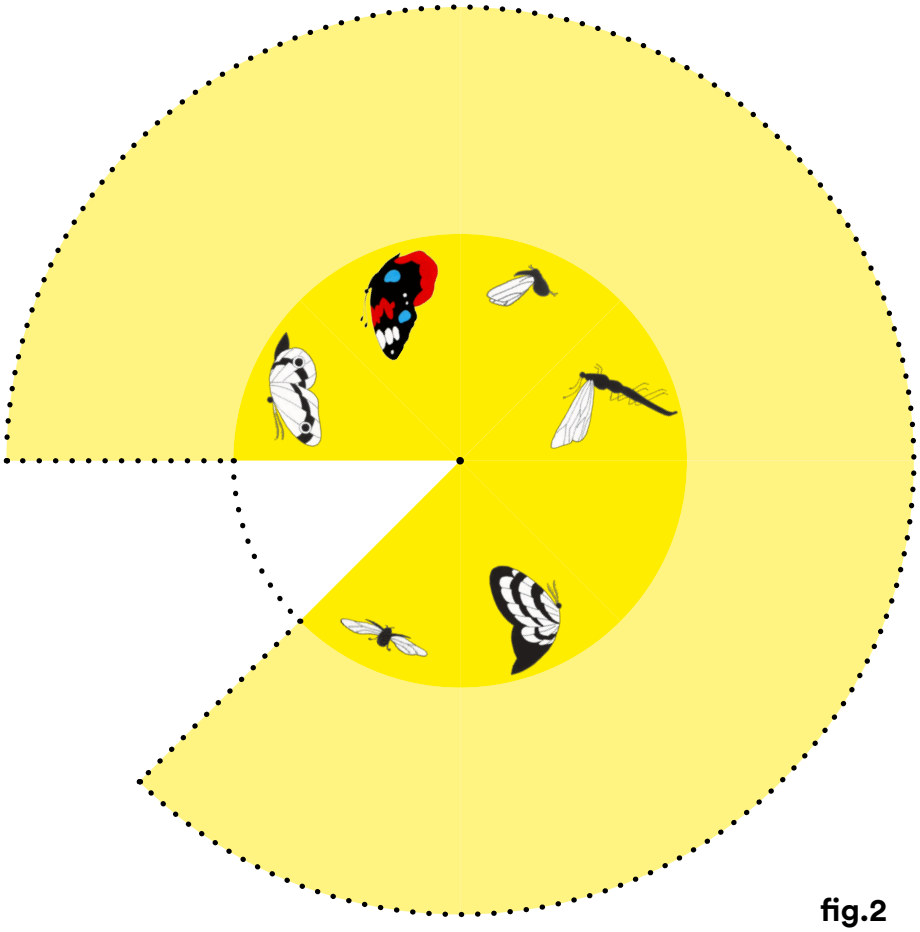


fig.2

fig.3

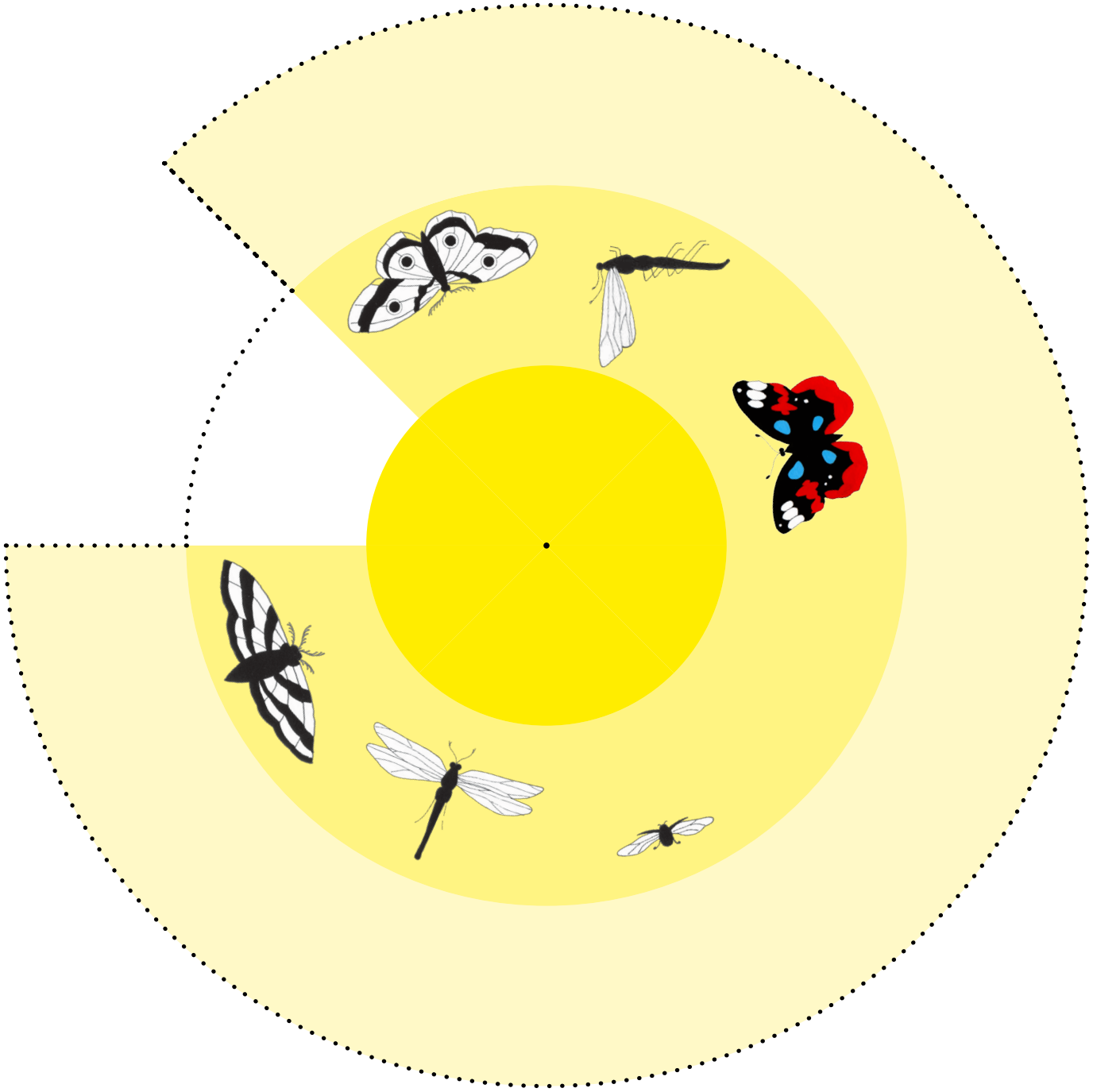
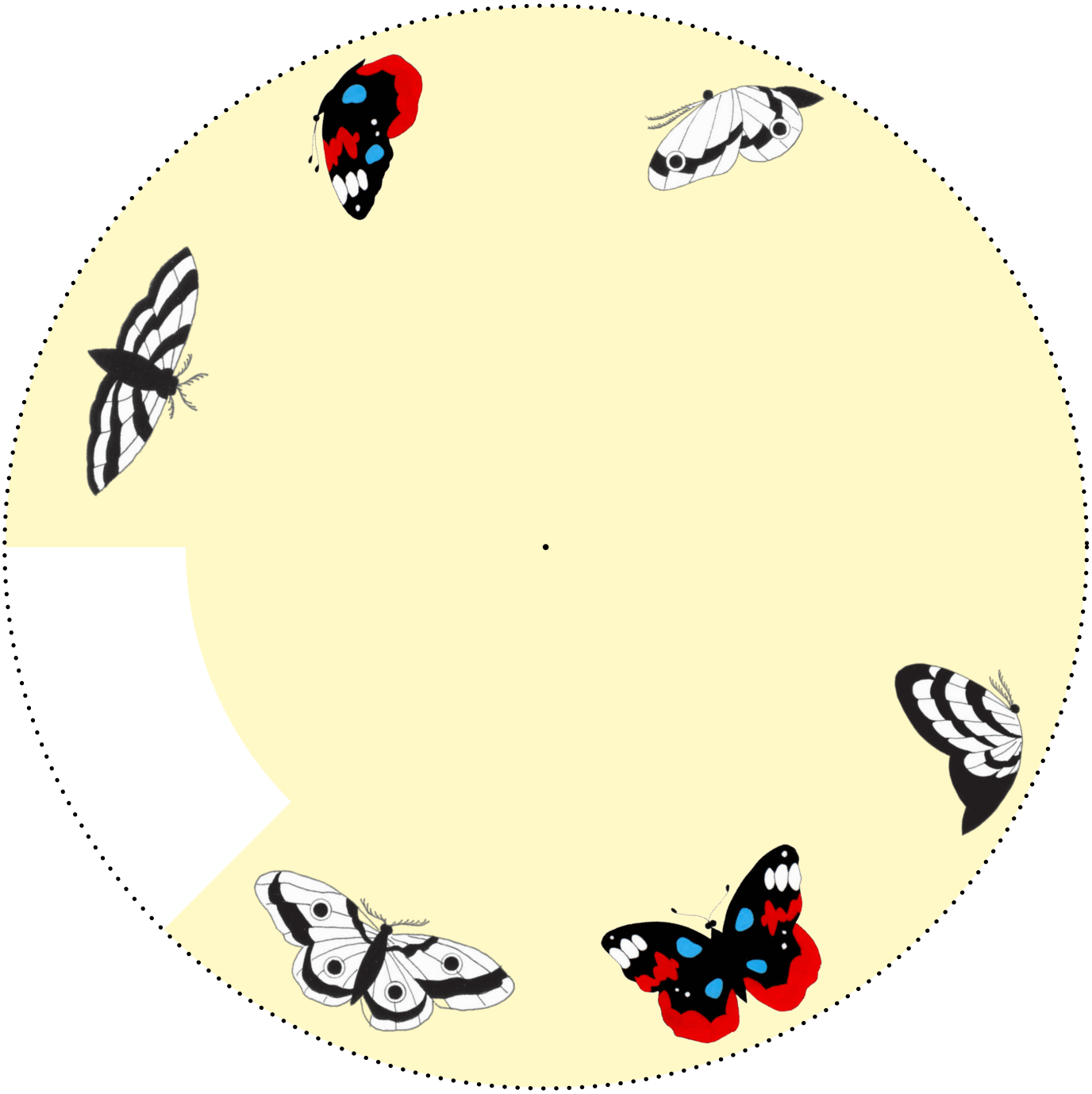
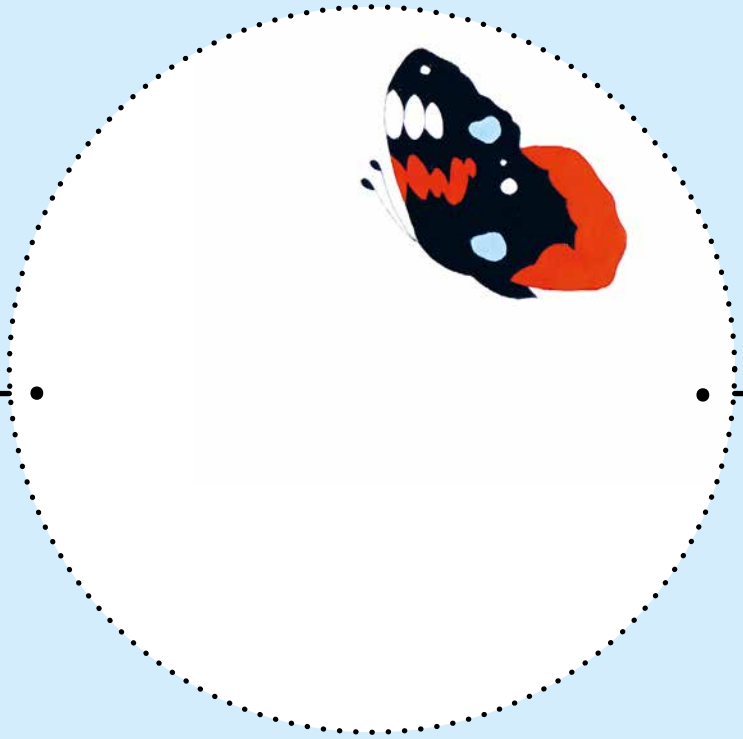
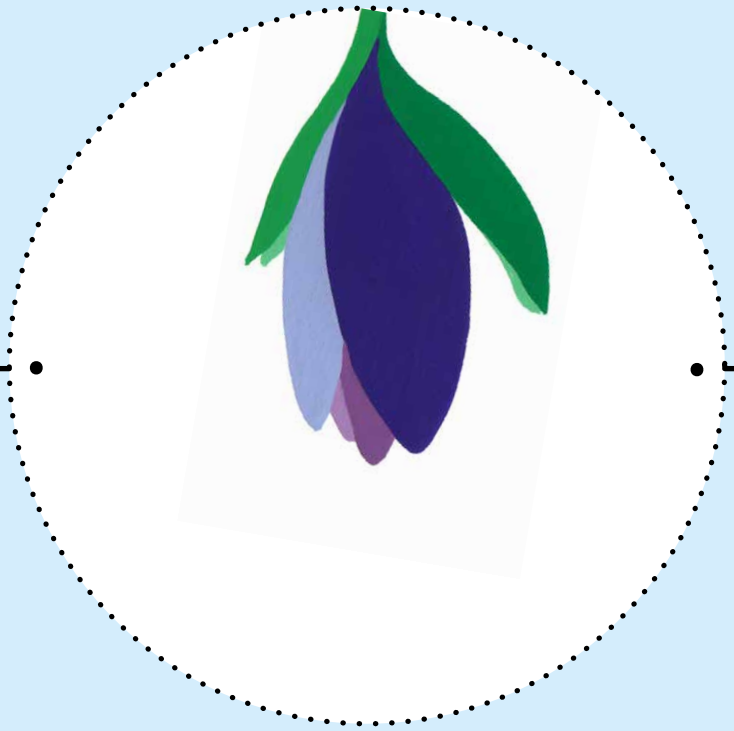


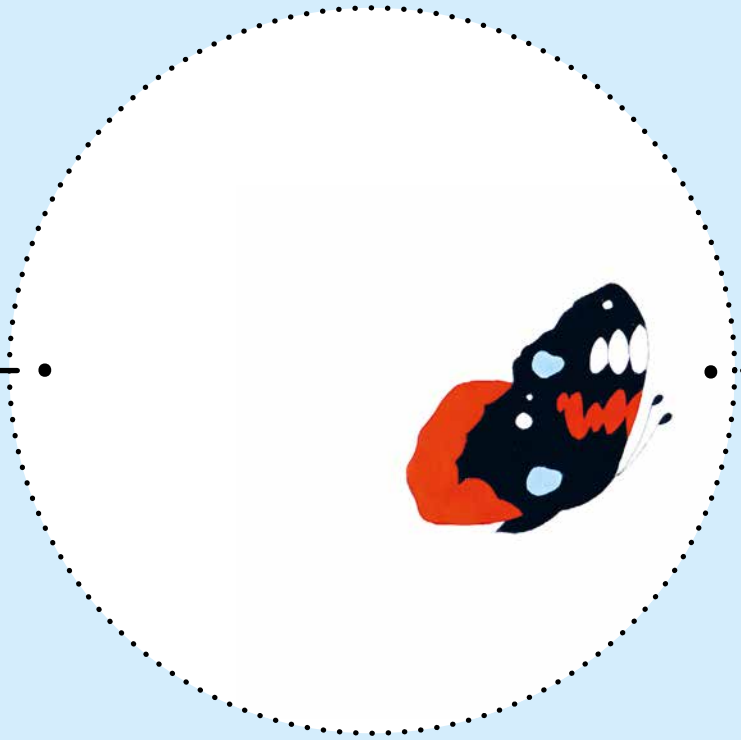
fig.4

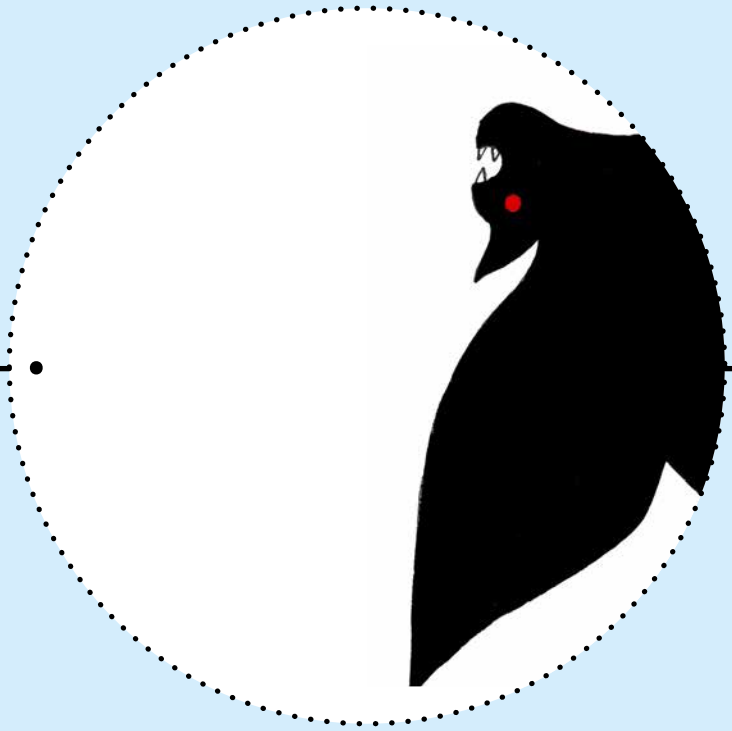


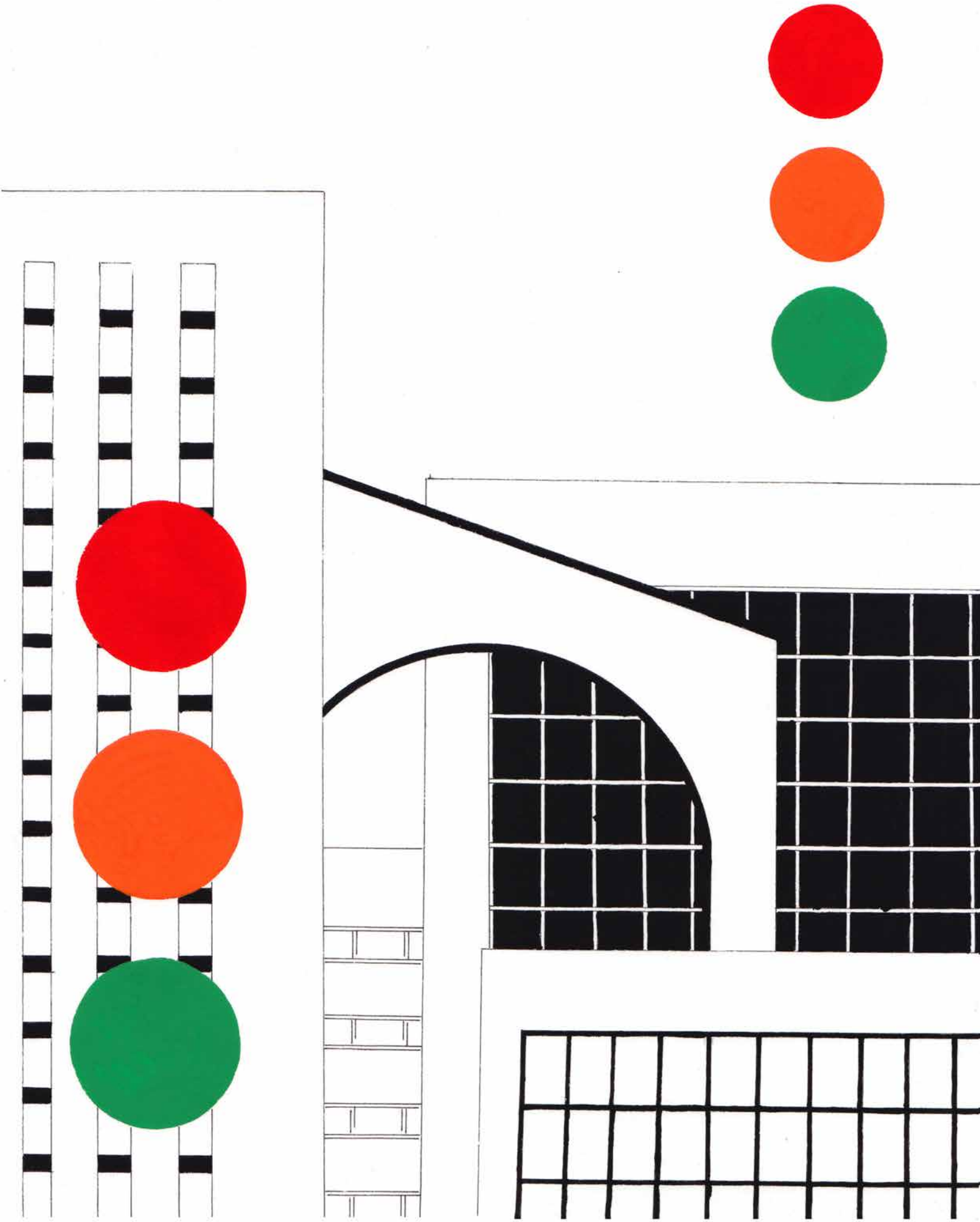
## Thaumatrope

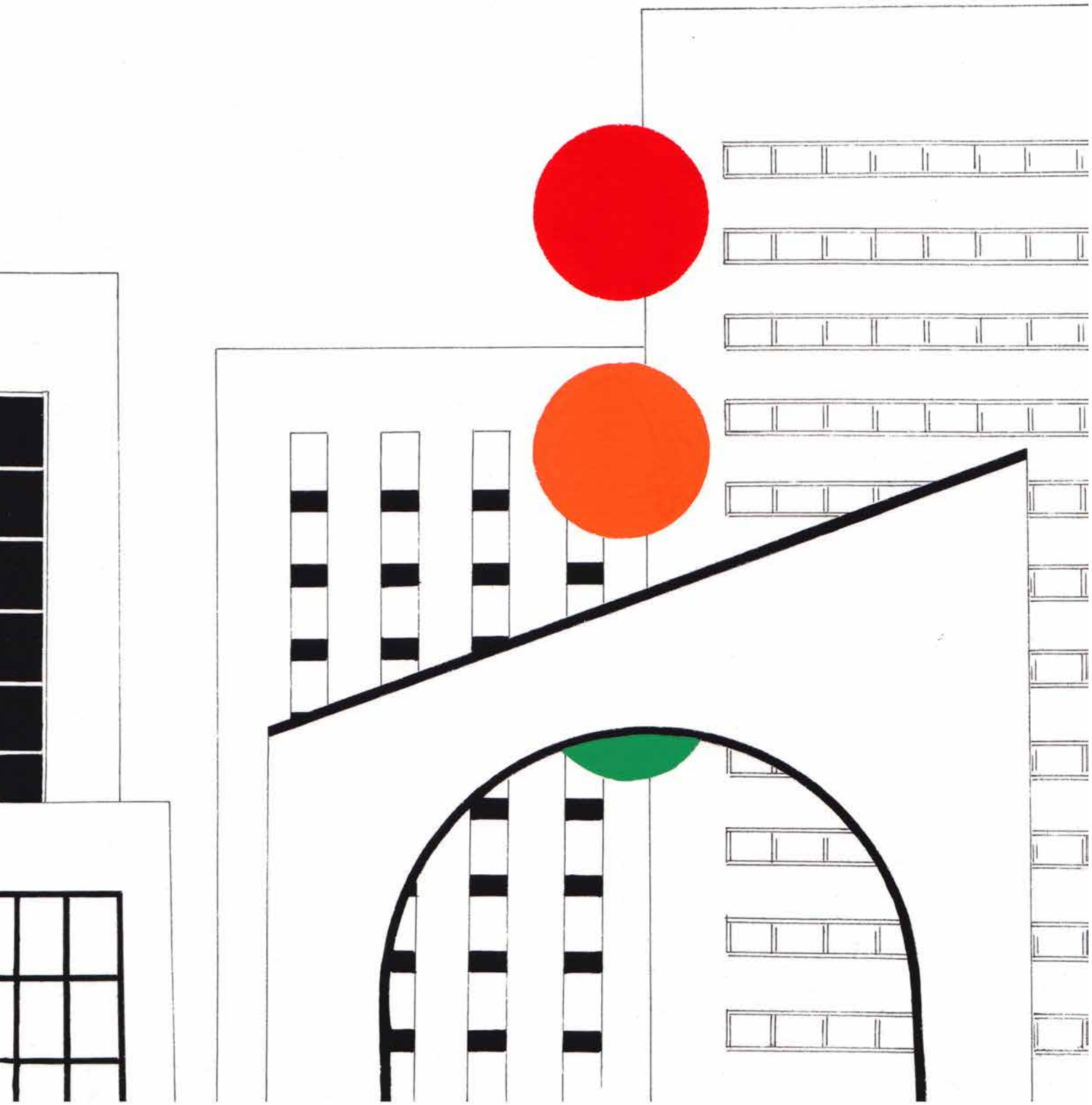


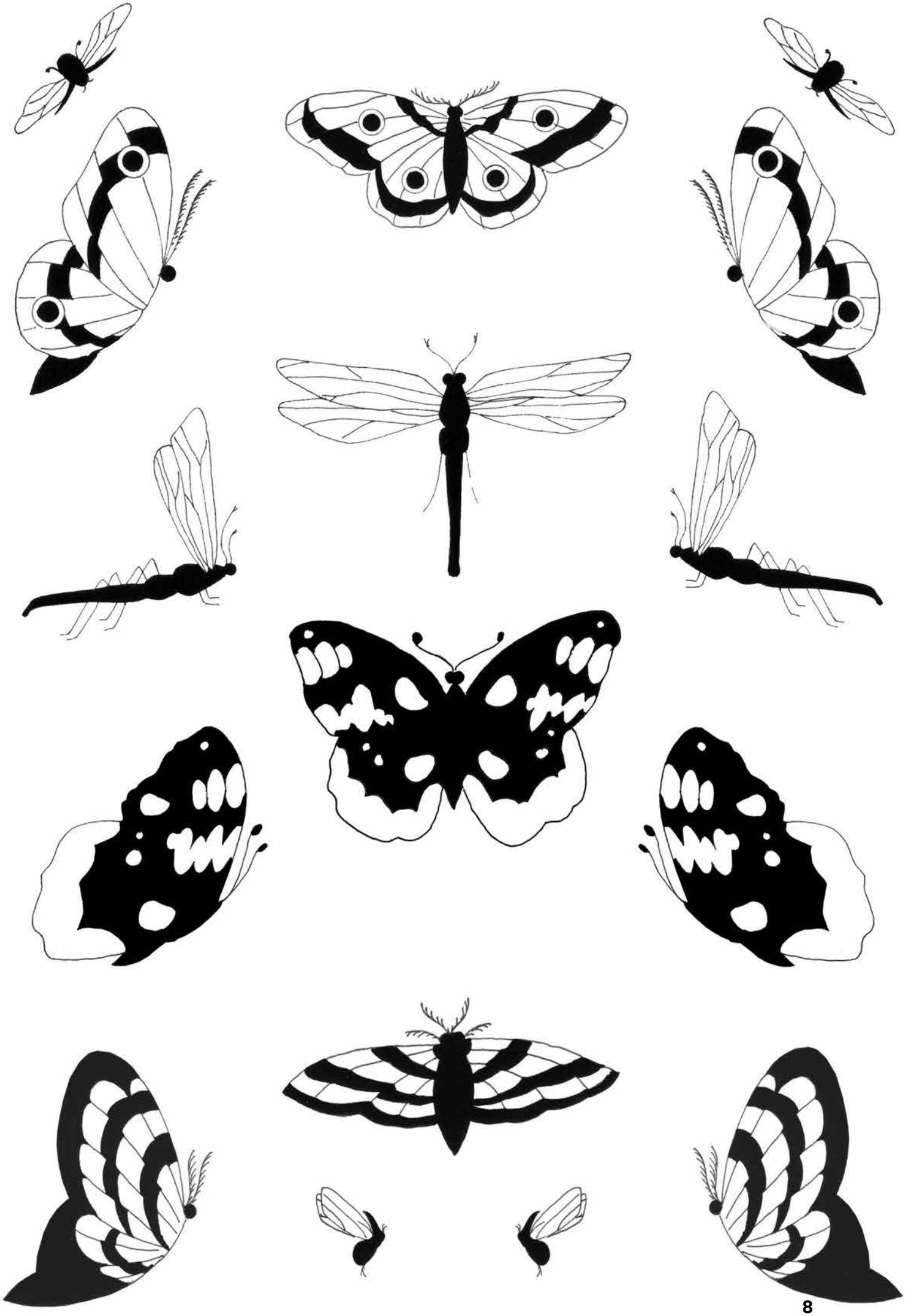












# sortie de nuit / escale du livre

**p 1-3.**

**Ronde de nuit/ Une roue pour faire danser les insectes autour de la lumière.**
**Pour réaliser la roue, il faut découper les ronds d'insectes en suivant les pointillés (on peut même rajouter son propre insecte -ou autre- sur la case blanche). Puis, on perce à l'aide d'une attache parisienne le milieu de chaque cercle. La roue fait alors entrer dans la danse les différents insectes, les uns après les autres.**

**matériel: ciseaux, attaches parisiennes, feutres, crayons couleurs...**

**p 4-5.**

**Thaumatrope/ Jeu Optique autour des aventures d'Imago le papillon.**
**Pour construire le thaumatrope, il faut imprimer sur du papier relativement épais les pages 4 et 5 (ou sinon contrecoller sur du carton) et découper les cercles suivant les pointillés. Ensuite, les coller l'un contre l'autre en sens inverse (le haut de la première image dos à dos avec le bas de la seconde). Puis, percer au niveau des points et glisser une ficelle de chaque côté. Faire tourner de plus en plus vite l'objet entre ses doigts. Les deux images se confondent en une illusion optique pour créer des aventures d'Imago.**

**matériel: ciseaux, colle, ficelle, carton...**

**p 6-8.**

**Ville habitée/ Planche encyclopédique d'insectes et décor de ville.**
**La page 6 présente une série d'insectes et de papillons à colorier, découper, inventer. En parallèle, un décor de ville que l'on peut investir, décorer sur lesquel il est possible de redessiner ou coller les insectes, rajouter des lumières, des véhicules...et faire tomber la nuit.**

**matériel: crayons de couleurs, feutres, ciseaux, colle...**

**© Laurie Agusti et Biscoto éditions**

## Annexe 5

## Raoul Paoli - Apprends à dessiner les expressions du visage

atelier bande dessinée

**Atelier création d'un personnage et de ses expressions**

Raoul PAOLI
*www.raoulpaoli.com*

L'objectif de cet atelier est de familiariser les participants à la création de la tête d'un personnage ainsi que de ses différentes expressions. Cet atelier a également pour but de favoriser l'échange entre les participants et de faire appel à l'imagination et la créativité de chacun.

Il est tout d'abord recommandé à l'intervenant de dessiner une tête complète étape par étape, devant les participants, afin de leur montrer la simplicité du procédé par le biais de formes géométriques et de repères relativement basiques (annexe 1).

Un exemplaire de l'annexe 1, récapitulatif de la présentation faite devant les participants, est par la suite transmise à chacun d'entre eux afin que celles et ceux qui en ressentent le besoin, puissent s'en servir de référence.

Un exemplaire du support dédié à l'animation est par la suite transmis à chacun des participants qui peuvent découvrir différents visages dessinés, au-dessus desquels sont écrit différentes expressions : la joie, la colère, la tristesse ainsi que la frayeur. Si le premier visage comporte de nombreux points de références où il ne sera utile d'ajouter que les yeux, la bouche, les sourcils ou encore les cheveux, plus les visages se succèdent et plus le visage référence devient vierge. Obligeant les participants à s'approprier les étapes précédentes et à aller puiser dans leur imaginaire.

Le but de l'atelier va ainsi être, pour chaque participant, de proposer sa propre version de chacune des expressions en se servant de ses propres références bande-dessinées et /ou visuelles. En effet, que ce soit dans le manga ou bien dans la BD franco-Belges, les codes d'expressivité sont nombreux et variés et permettent d'aborder tout un panel de propositions (annexes 2, 3 et 4).

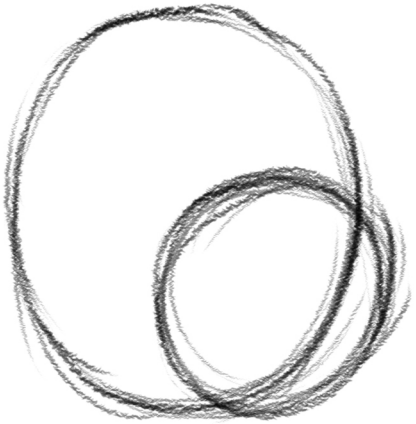
Afin de favoriser les échanges et la très fréquente peur de certains participants à communiquer avec toutes et tous, il est donc recommandé à l'intervenant de dessiner le même visage que celui de la « joie » sur un tableau et de proposer à différents élèves, de venir tour à tour proposer sa version.

A chacune des versions proposées, il suffira de l'effacer puis d'appeler un nouveau participant au tableau. Il en sera de même pour chacune des expressions. Ne pas hésiter à encourager chacune des interventions et à intégrer les participants à la proposition d'un camarade. Il est ainsi possible de demander au groupe ce qu'ils pensent de tel ou tel proposition, ce qu'il manque (un participant aura peut-être oublié de dessiner les sourcils, primordiaux pour accentuer une expression) ou ce qu'il serait possible de faire pour aller plus loin (ajout d'éclairs autour du visage pour suggérer la colère, ajout de larmes coulant à flot pour la tristesse ou encore ajout de traits autour des yeux afin d'accentuer une expression effrayée).

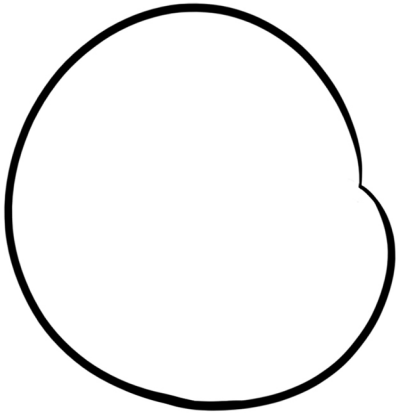
Une fois les quatre expressions complétées, les élèves ont la possibilité de créer un visage accompagné de l'expression de leur choix, tout en suivant les étapes abordées.

Il est primordial lors de cet atelier d'aborder les quantités de possibilités offertes sur une même expression. Si les recours seront plus nombreux sur des expressions extrêmes et dynamiques comme la colère ou bien la frayeur, chaque expression dispose de son lot d'attitudes et de codes clés. Ne pas hésiter non plus à mimer les différentes expressions afin que les participants prennent conscience que le meilleur modèle n'est pas l'annexe 1 fournie mais leur propre corps, idéal pour connaitre le mécanisme de nos attitudes. Il convient aussi, afin que l'atelier soit le plus riche possible, à encourager les participants à trouver les codes les plus expressifs, quitte à aller dans une caricature poussive mais qui aura l'avantage de donner le panel le plus large de ce qu'il est possible de faire et que la seule limite créative est la leur.

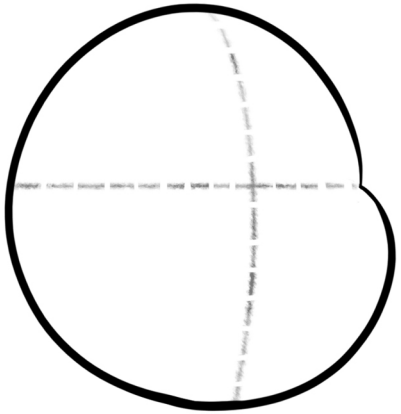
1. CRAYONNÉ



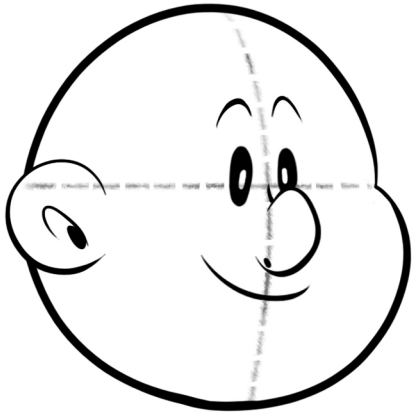
2. MISE AU PROPRE

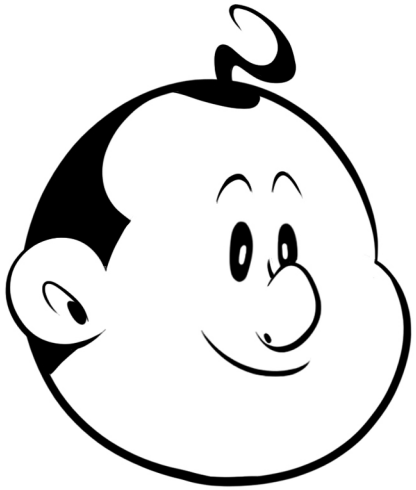


3. REPÈRES

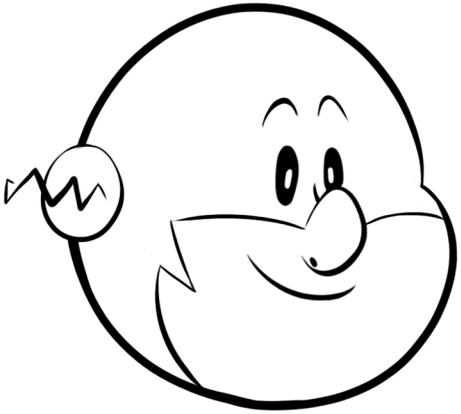


4. DÉTAILS VISAGE



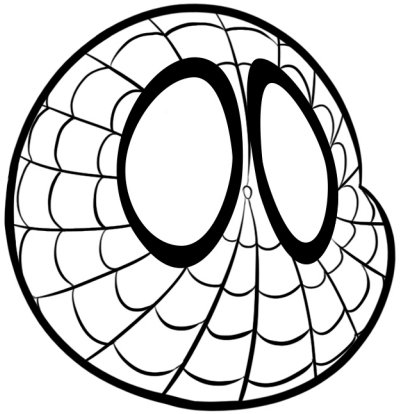


SUPERMAN



FLASH

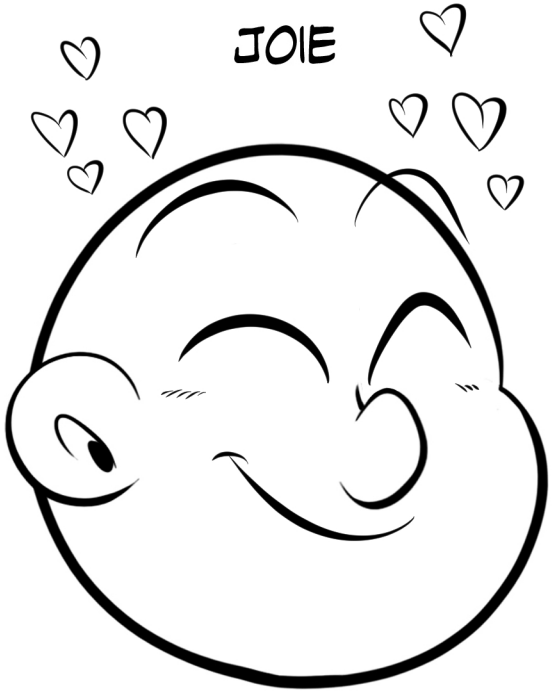
BATMAN

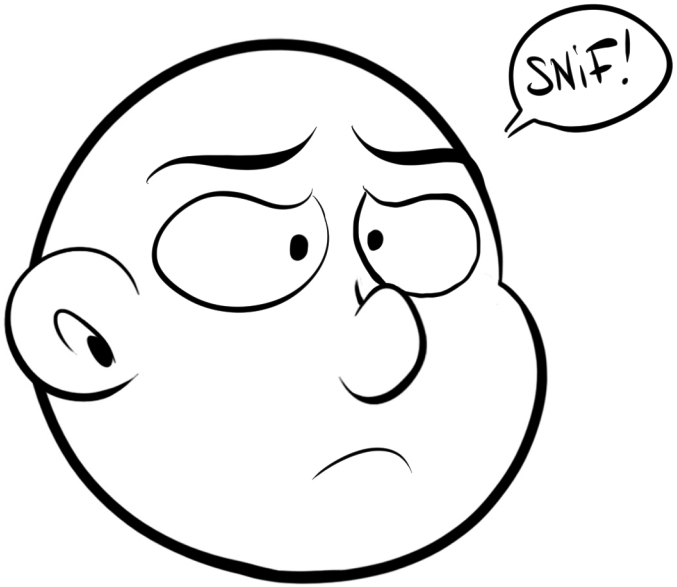


SPIDERMAN

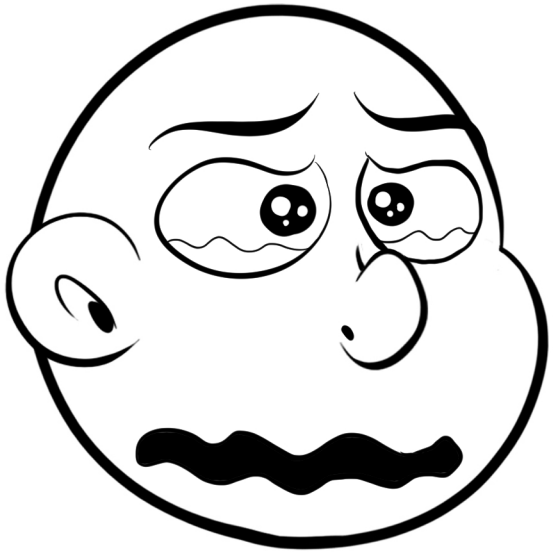
JOIE

JOIE



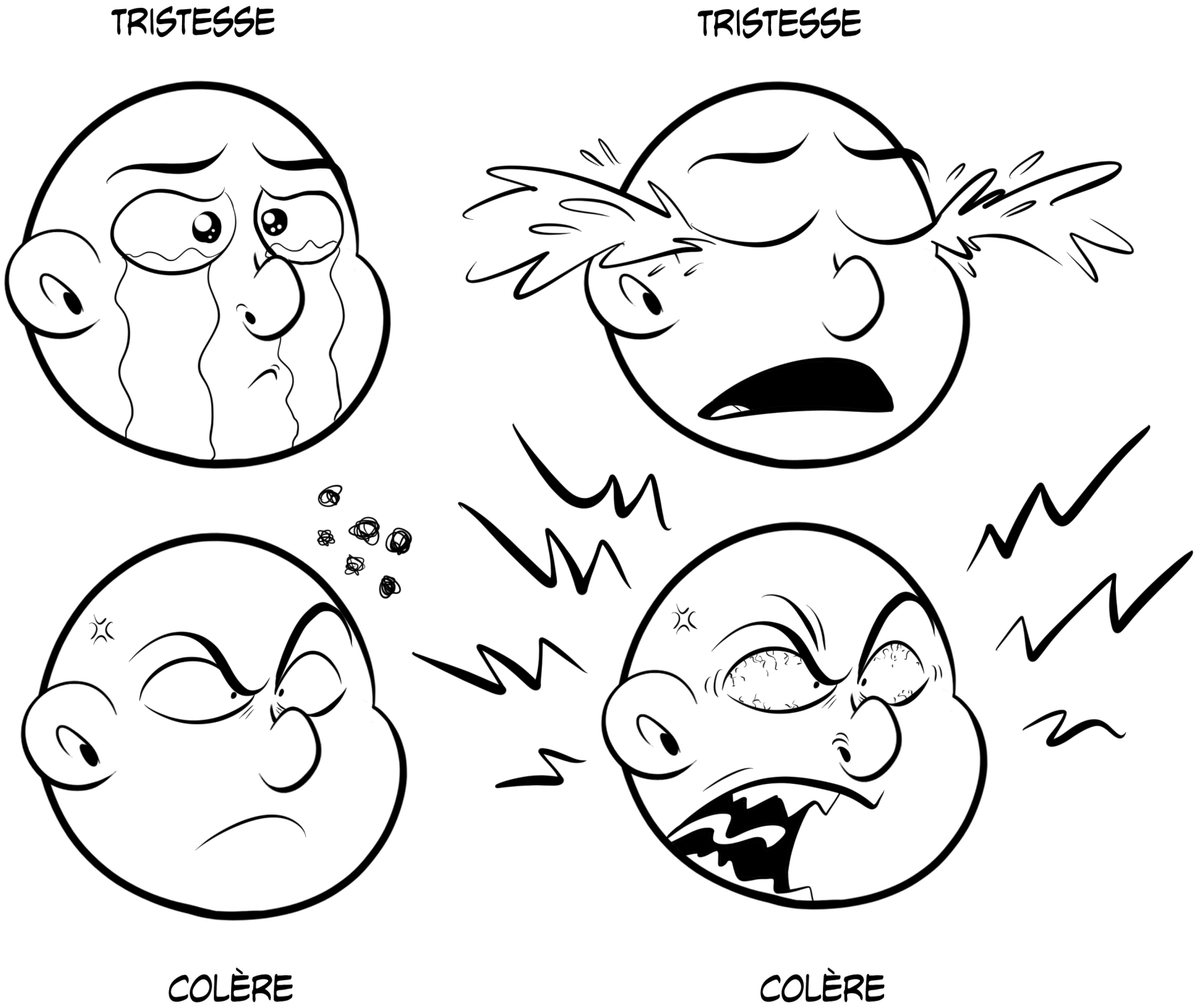



TRISTESSE



TRISTESSE

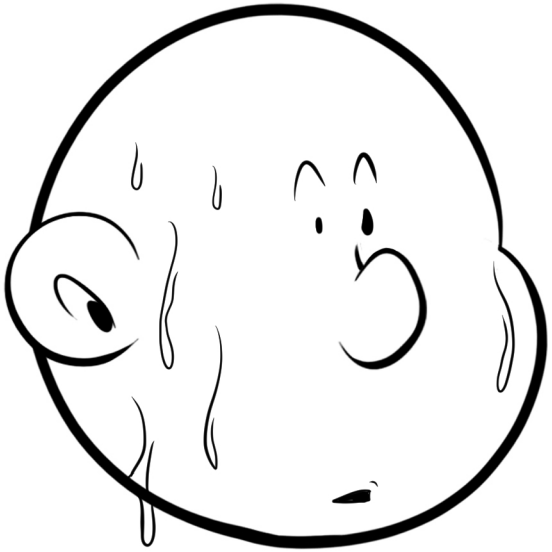
©RAOULPAOLI - WWW.RAOULPAOLI.COM




©RAOULPAOLI - WWW.RAOULPAOLI.COM

COLÈRE

FRAYEUR

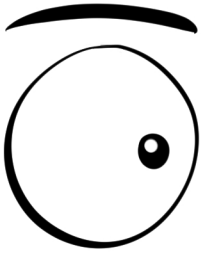


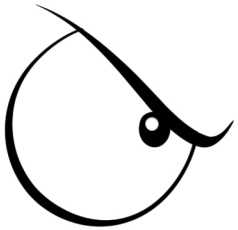
FRAYEUR

FRAYEUR

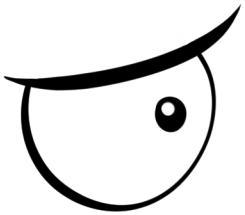
©RAOULPAOLI - WWW.RAOULPAOLI.COM

# LES CODES BASIQUES POUR L'EXPRESSIVITÉ DU REGARD AVEC L'ŒIL ET LE SOURCIL - EXEMPLE AVEC L'ŒIL DROIT

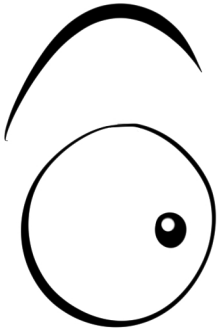




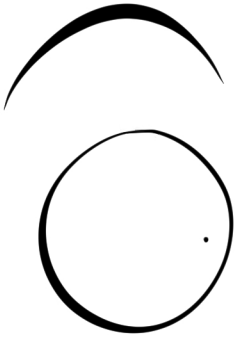
POUR UN REGARD EN COLÈRE, LE SOURCIL VIENT COUPER L'ŒIL EN PARTANT DE L'EXTRÉMITÉ GAUCHE PUIS EN DESCENDANT VERS CELLE DE DROITE.



LE REGARD TRISTE EST L'INVERSE DE LA COLÈRE : LE SOURCIL VIENT COUPER L'ŒIL EN PARTANT DE L'EXTRÉMITÉ GAUCHE PUIS VIENT REMONTER VERS LA DROITE.



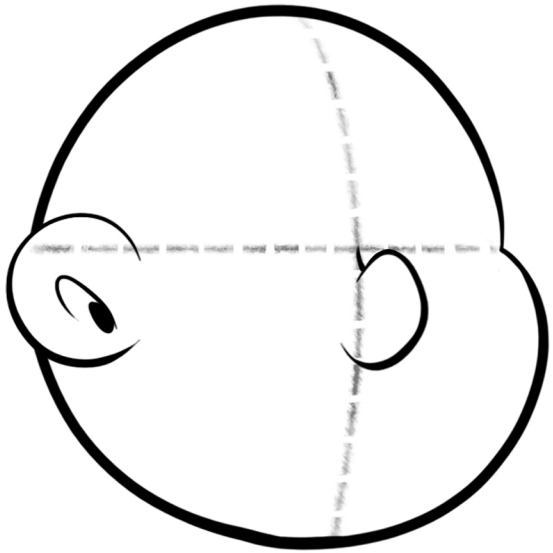
POUR UN REGARD JOYEUX, LA PUPILLE EST DILATÉE ET LE SOURCIL FORME UN GRAND ARC DE CERCLE AFIN D'OUVRIR LE REGARD.



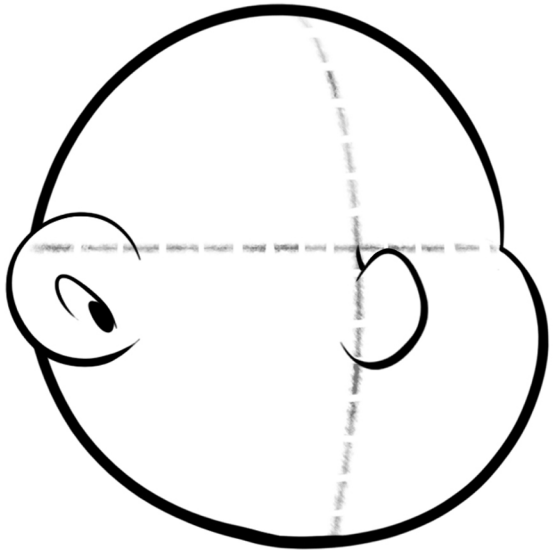
POUR LE REGARD EFFRAYÉ, MÊME PRINCIPE QU'AVEC LA JOIE MAIS LA PUPILLE DEVIENT TRÈS PETITE, ACCENTUANT LA SENSATION DE FRAYEUR.

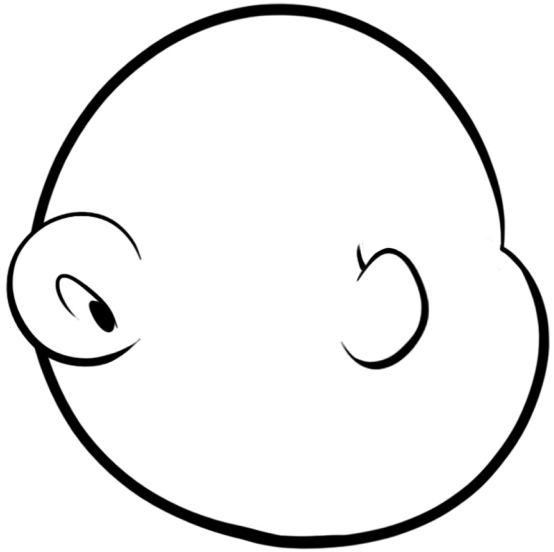
©RAOULPAOLI - WWW.RAOULPAOLI.COM

JOIE

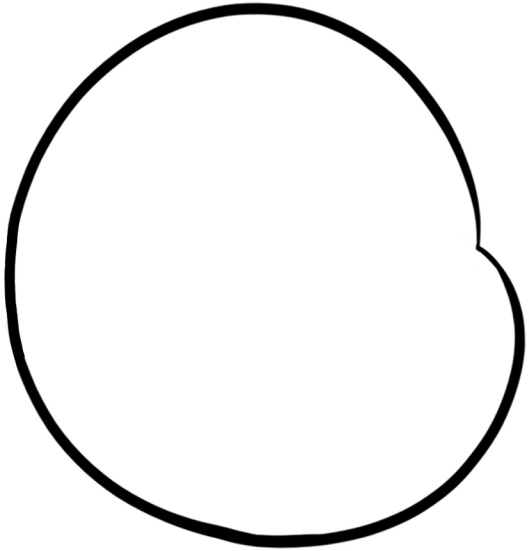


COLÈRE





TRISTESSE



FRAYEUR

©RAOULPAOLI - WWW.RAOULPAOLI.COM

## Annexe 6
## Magazine Biscoto - Crée un livre méli-mélo

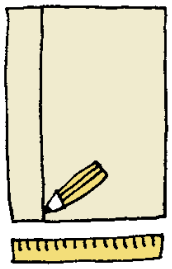
atelier créatif

# DESSINE un MÉLI-MÉLO

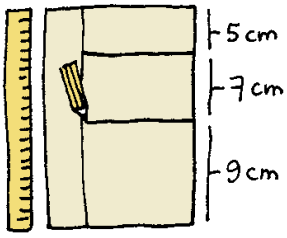
IL TE FAUT

- un crayon à papier
- au moins 4 feuilles A5 (moitié d'A4)
- des ciseaux
- une agrafeuse
- de quoi dessiner
- une gomme
- une règle

Avec ton crayon, trace une marge de 2 cm sur chaque feuille :



Trace encore d'autres repères horizontaux selon ces mesures :



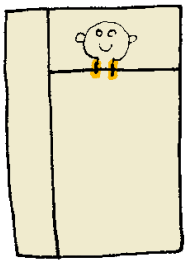

**ASTUCE**

Comme tous les repères doivent être identiques sur toutes les feuilles, sers-toi d'une fenêtre pour décalquer au crayon.

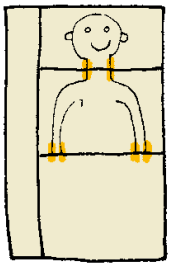
Ajoute les derniers repères au crayon.

Ces repères seront les guides pour dessiner tes personnages afin qu'ils se mélangent bien et que le livre fonctionne !

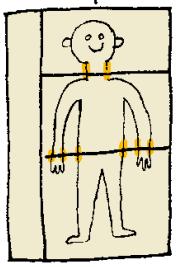
Chaque personnage devra avoir les traits du cou qui passent par ces repères :



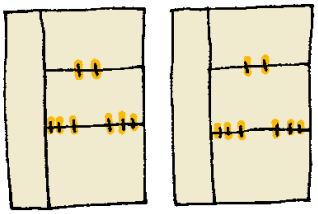
... les traits des bras par ces repères :



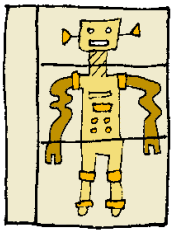
... et les traits du buste et des mains par ces repères :



Place donc ces petites marques au même endroit sur chaque feuille. À la fin tu devrais obtenir ceci :

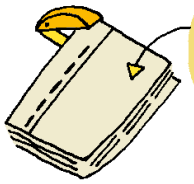


ÇA Y EST ! Tu peux dessiner tous les personnages de ton imagination. Fais-en un par feuille, en suivant bien tous les repères.



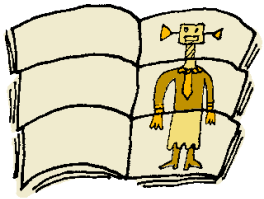

Lorsque tu as fini, fais un bloc avec tous tes dessins et coupe le long des repères horizontaux (⚠ Pas dans la marge).

Sur deux nouvelles feuilles, tu vas tracer la marge de 2 cm. Places-en une par-dessus, et l'autre par-dessous ton bloc de dessins et agrafe le tout, le long de la marge.



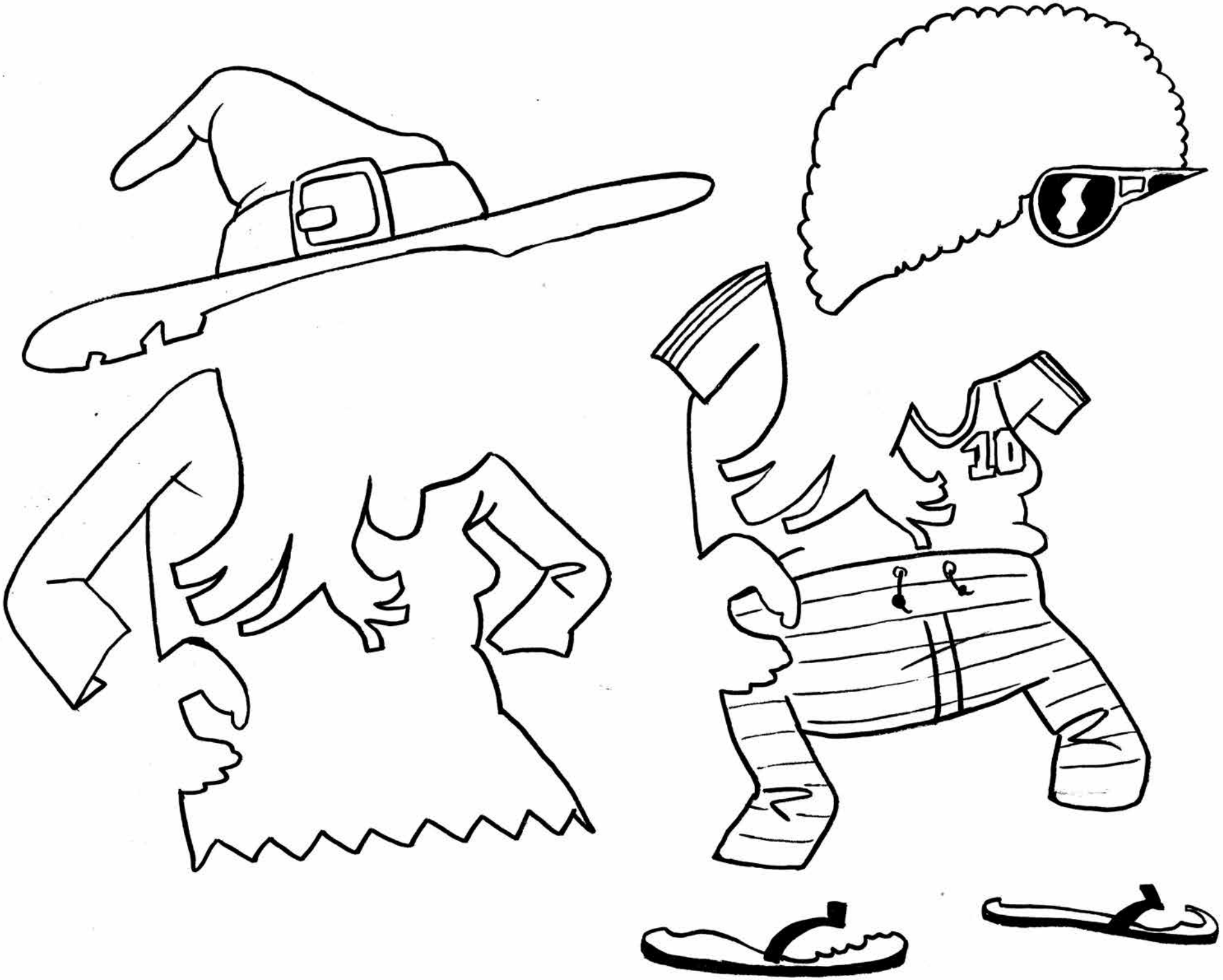
ÉCRIS LE TITRE DE TON LIVRE !

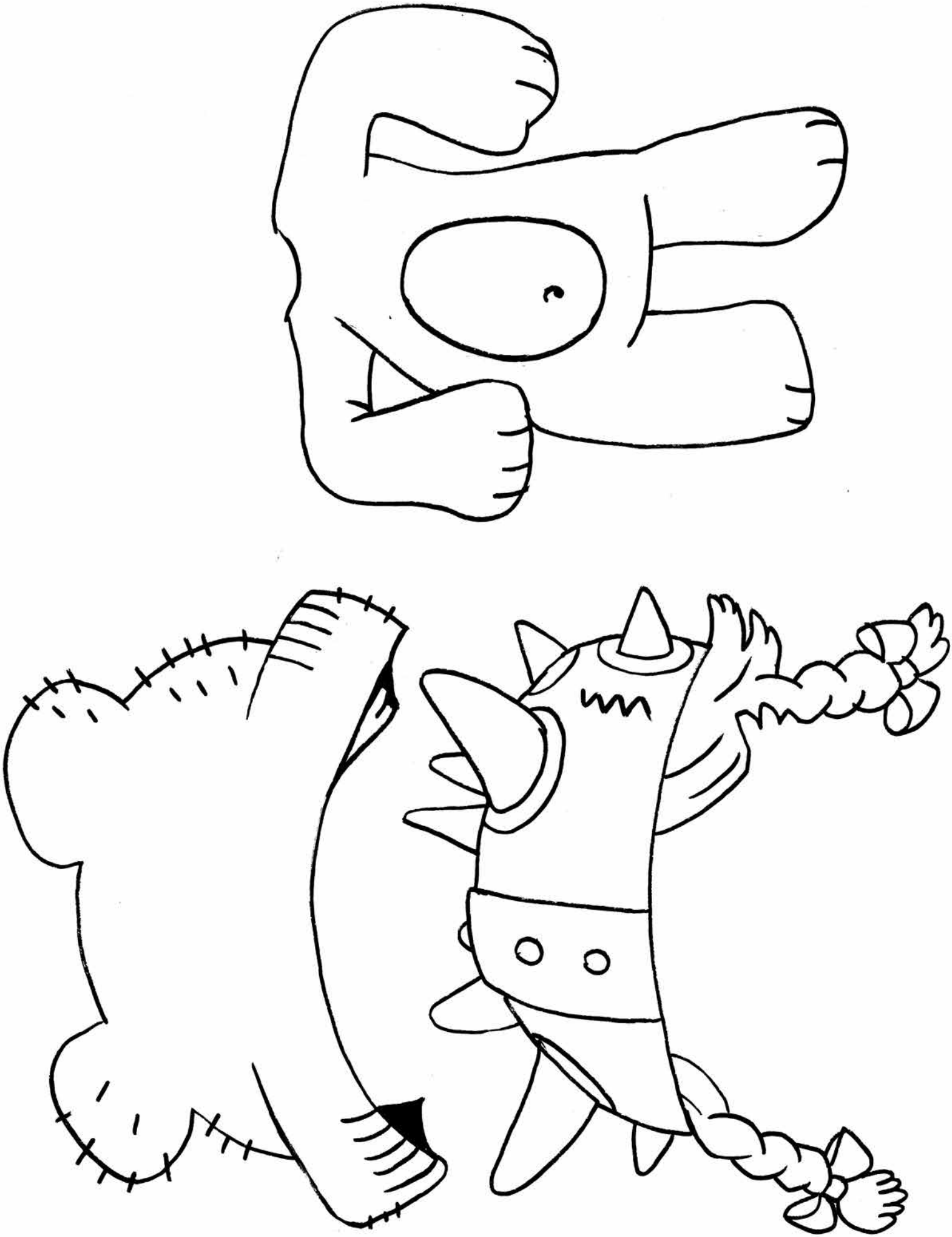
TON LIVRE MÉLI-MÉLO EST TERMINÉ ! Tu peux mélanger de nouveaux personnages tous plus bizarres les uns que les autres !



## Annexe 7
## Nena et Nicolas Witko - La garde robe d'Albane et Colin

découpage


10



## Annexe 8
So’cartes

jeu

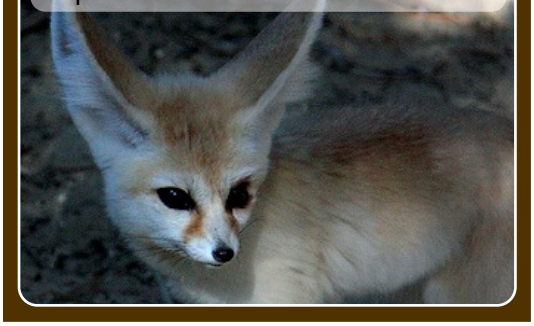
SoCartes est un jeu ToutEnCartes, marques déposées et protégées.
Merci de respecter travail de l'auteure, et d'utiliser votre téléchargement d'une façon unique et personnelle.

D'autres familles et d'autres jeux sont à découvrir sur le site ToutenCartes.com

**LES MAMMIFÈRES**

- **Un mammifère des déserts chauds**
- Un mammifère des déserts froids
- Un petit mammifère
- Le plus grand mammifère terrestre
- Le seul mammifère volant
- Le plus grand mammifère marin

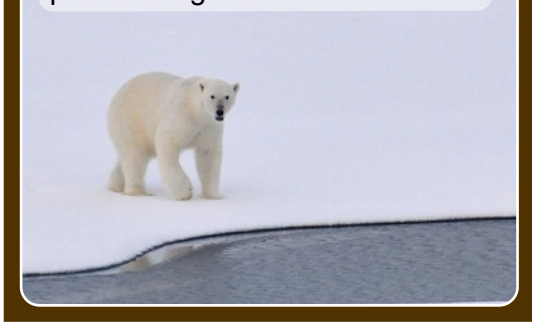
Le fennec a de grandes oreilles qui lui permettent d'évacuer la chaleur.



**LES MAMMIFÈRES**

- Un mammifère des déserts chauds
- **Un mammifère des déserts froids**
- Un petit mammifère
- Le plus grand mammifère terrestre
- Le seul mammifère volant
- Le plus grand mammifère marin

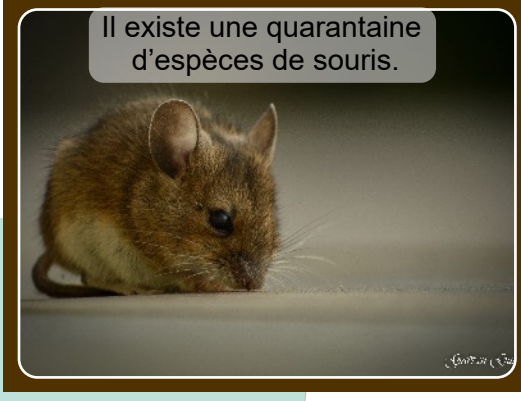
L'ours blanc a une fourrure qui lui permet de garder sa chaleur.



**LES MAMMIFÈRES**

- Un mammifère des déserts chauds
- Un mammifère des déserts froids
- **Un petit mammifère**
- Le plus grand mammifère terrestre
- Le seul mammifère volant
- Le plus grand mammifère marin

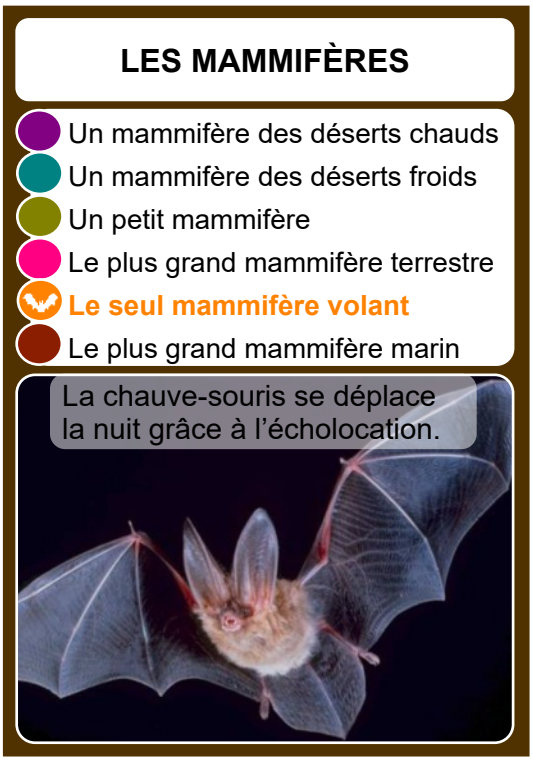
Il existe une quarantaine d'espèces de souris.



**LES MAMMIFÈRES**

- Un mammifère des déserts chauds
- Un mammifère des déserts froids
- Un petit mammifère
- **Le plus grand mammifère terrestre**
- Le seul mammifère volant
- Le plus grand mammifère marin

L'éléphant consomme 150 à 180 kg de végétaux par jour.



Le jeu existe également sous forme physique, disponible dans des librairies girondines et par commande internet.

## LES PLANTES

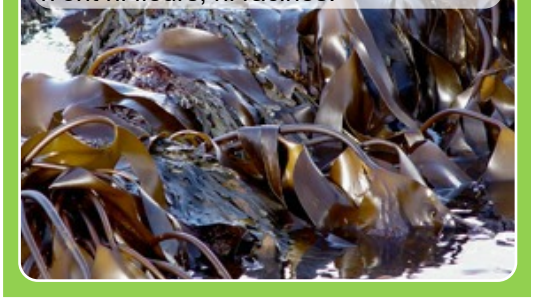
- **La définition**
- Les algues rouges
- Les algues vertes
- Les mousses
- Les plantes à spores
- Les plantes à graines

Les plantes sont des organismes vivants qui n'ont pas besoin de se nourrir d'autres organismes vivants. Les plantes fabriquent tout ce dont elles ont besoin grâce à des pigments – comme la chlorophylle – et à la lumière du soleil.
L'étude des plantes est la botanique.

## LES PLANTES

- La définition
- **Les algues rouges**
- Les algues vertes
- Les mousses
- Les plantes à spores
- Les plantes à graines

Les algues rouges ont une tige, de la chlorophylle et d'autres pigments mais n'ont ni fleurs, ni racines.



## LES PLANTES

- La définition
- Les algues rouges
- **Les algues vertes**
- Les mousses
- Les plantes à spores
- Les plantes à graines

Les algues vertes ont une tige, de la chlorophylle mais ni fleurs, ni racines.

## LES PLANTES

- La définition
- Les algues rouges
- Les algues vertes
- **Les mousses**
- Les plantes à spores
- Les plantes à graines

Les mousses n'ont ni racines, ni feuilles, ni fleurs. Elles ont de la chlorophylle.

Une idée de famille ?

Contactez-nous pour des familles sur mesure.

## LES NOMS FINISSANT EN [ u ]

- **La règle du pluriel**
- Ceux qui ont un ‘’x’’ au singulier
- Des noms d’animaux
- Le nom d’une plante
- Le nom d’une partie du visage
- Le nom d’une invention géniale

Tous
Les noms communs
finissant par le son [ u ]
prennent un -s au pluriel

sauf
bijou, caillou, chou, genou,
hibou, joujou et pou
qui prennent un -x au pluriel.

## LES NOMS FINISSANT EN [ u ]

- La règle du pluriel
- **Ceux qui ont un ‘’x’’ au singulier**
- Des noms d’animaux
- Le nom d’une plante
- Le nom d’une partie du visage
- Le nom d’une invention géniale

Quelques noms prennent un ’’x’’ au singulier :

un époux,
le houx,
le courroux.

Un chef sioux

## LES NOMS FINISSANT EN [ u ]

- La règle du pluriel
- Ceux qui ont un ‘’x’’ au singulier
- **Des noms d’animaux**
- Le nom d’une plante
- Le nom d’une partie du visage
- Le nom d’une invention géniale

## LES NOMS FINISSANT EN [ u ]

- La règle du pluriel
- Ceux qui ont un ‘’x’’ au singulier
- Des noms d’animaux
- **Le nom d’une plante**
- Le nom d’une partie du visage
- Le nom d’une invention géniale

Les bambous sont originaires d’Asie.

Certains peuvent atteindre six mètres de hauteur.

C’est la nourriture préférée des pandas.

[ u] est la notation de l’alphabet phonétique international pour le son ‘’ou’’.

## LES NOMS FINISSANT EN [ u ]

- La règle du pluriel
- Ceux qui ont un ‘’x’’ au singulier
- Des noms d’animaux
- Le nom d’une plante
- **Le nom d’une partie du visage**
- Le nom d’une invention géniale

Les joue**s** gonflées d’Éole,
le dieu du vent.

## LES NOMS FINISSANT EN [ u ]

- La règle du pluriel
- Ceux qui ont un ’’x’’ au singulier
- Des noms d’animaux
- Le nom d’une plante
- Le nom d’une partie du visage
- **Le nom d’une invention géniale**

La roue

Inventées vers 3500 avant J.-C. en Mésopotamie, les roue**s** sont indispensables dans la plupart des moyens de transport terrestres.

## LE SON [u] EN ANGLAIS

- Le son [u] qui s’écrit "o"
- Le son [u] qui s’écrit "oe"
- Le son [u] qui s’écrit "oo"
- Le son [u] qui s’écrit "ou"
- **Le son [u] qui s’écrit "ue"**
- Le son [u] qui s’écrit "ui"

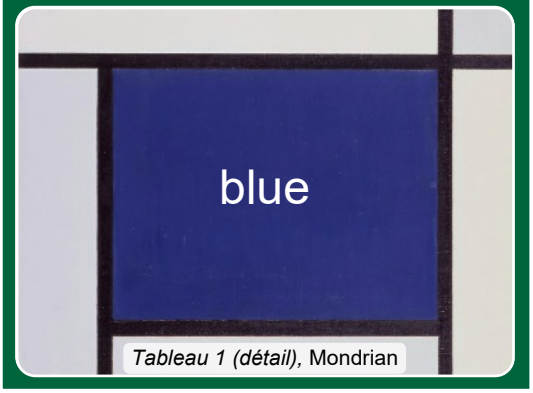



*Tableau 1 (détail),* Mondrian

## LE SON [u] EN ANGLAIS

- Le son [u] qui s’écrit "o"
- Le son [u] qui s’écrit "oe"
- Le son [u] qui s’écrit "oo"
- Le son [u] qui s’écrit "ou"
- Le son [u] qui s’écrit "ue"
- **Le son [u] qui s’écrit "ui"**

fruits

## LE SON [u] EN ANGLAIS

- **Le son [u] qui s’écrit "o"**
- Le son [u] qui s’écrit "oe"
- Le son [u] qui s’écrit "oo"
- Le son [u] qui s’écrit "ou"
- Le son [u] qui s’écrit "ue"
- Le son [u] qui s’écrit "ui"

two

## LE SON [u] EN ANGLAIS

- Le son [u] qui s’écrit "o"
- **Le son [u] qui s’écrit "oe"**
- Le son [u] qui s’écrit "oo"
- Le son [u] qui s’écrit "ou"
- Le son [u] qui s’écrit "ue"
- Le son [u] qui s’écrit "ui"

shoes

## LE SON [u] EN ANGLAIS

- Le son [u] qui s’écrit "o"
- Le son [u] qui s’écrit "oe"
- **Le son [u] qui s’écrit "oo"**
- Le son [u] qui s’écrit "ou"
- Le son [u] qui s’écrit "ue"
- Le son [u] qui s’écrit "ui"

a stool

## LE SON [u] EN ANGLAIS

- Le son [u] qui s’écrit "o"
- Le son [u] qui s’écrit "oe"
- Le son [u] qui s’écrit "oo"
- **Le son [u] qui s’écrit "ou"**
- Le son [u] qui s’écrit "ue"
- Le son [u] qui s’écrit "ui"

a soup

## LES CHIFFRES

- **0 Les chiffres**
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- Un numéro à un chiffre
- Un numéro à dix chiffres

Pour écrire les nombres
et les numéros…

… nous utilisons dix chiffres :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

… les Romains utilisaient sept chiffres :

I V X L C D M

## LES CHIFFRES

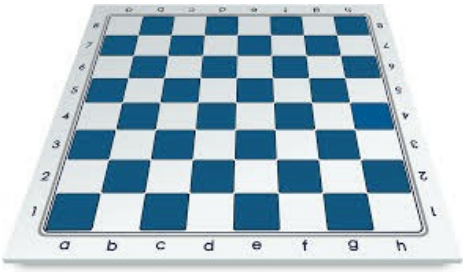
- Les chiffres
- **4 Un nombre à un chiffre**
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- Un numéro à un chiffre
- Un numéro à dix chiffres

Le nombre de pattes d'un éléphant : 4

## LES CHIFFRES

- Les chiffres
- Un nombre à un chiffre
- **Un nombre à deux chiffres**
- Un nombre à trois chiffres
- Un numéro à un chiffre
- Un numéro à dix chiffres

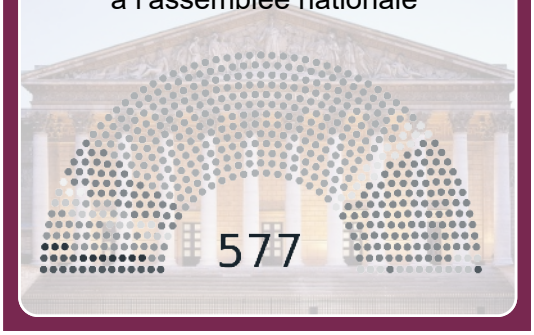
Le nombre de cases d'un échiquier
64




## LES CHIFFRES

- Les chiffres
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- **Un nombre à trois chiffres**
- Un numéro à un chiffre
- Un numéro à dix chiffres

Le nombre de députés
à l'assemblée nationale



## LES CHIFFRES

- Les chiffres
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- **Un numéro à un chiffre**
- Un numéro à dix chiffres

Le numéro d'un joueur

## LES CHIFFRES

- Les chiffres
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- Un numéro à un chiffre
- **Un numéro à dix chiffres**

Un numéro de téléphone

## LES NOMBRES

- Les nombres
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- **Un nombre à quatre chiffres**
- Un nombre à cinq chiffres

Le nombre de secondes
dans une heure :

3 600

## LES NOMBRES

- Les nombres
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- Un nombre à quatre chiffres
- **Un nombre à cinq chiffres**

Le nombre de kilomètres
de la circonférence de la Terre :

40 000

## LES NOMBRES

- **Les nombres**
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- Un nombre à quatre chiffres
- Un nombre à cinq chiffres

Les nombres servent à compter,
à calculer.

On peut faire des opérations
avec les nombres :
des additions,
des soustractions,
des multiplications,
des divisions.

## LES NOMBRES

- Les nombres
- **Un nombre à un chiffre**
- Un nombre à deux chiffres
- Un nombre à trois chiffres
- Un nombre à quatre chiffres
- Un nombre à cinq chiffres

Le nombre de doigts
d'une main :

5

## LES NOMBRES

- Les nombres
- Un nombre à un chiffre
- **Un nombre à deux chiffres**
- Un nombre à trois chiffres
- Un nombre à quatre chiffres
- Un nombre à cinq chiffres

Le nombre de lettres
de l'alphabet français :

26

## LES NOMBRES

- Les nombres
- Un nombre à un chiffre
- Un nombre à deux chiffres
- **Un nombre à trois chiffres**
- Un nombre à quatre chiffres
- Un nombre à cinq chiffres

Le nombre de jours
d'une année bissextile :

366

## LES MATHÉMATIQUES

- **La numération**
- Les opérations
- Les problèmes
- La géométrie
- Les mesures
- La logique

Avec les **chiffres**, on écrit tous les **nombres** : les nombres entiers naturels, les nombres relatifs, les nombres rationnels, les nombres irrationnels et même des nombres imaginaires…

**-7** **0** **Π** **11/3**

$-i$

**9** $\sqrt{5}$ $1 + i\sqrt{3}$ **5,333333…**

## LES MATHÉMATIQUES

- La numération
- **Les opérations**
- Les problèmes
- La géométrie
- Les mesures
- La logique

On apprend comment faire des calculs.

$$\begin{array}{rl} 367 & = 300 + 60 + 7 \\ +\ 185 & = \underline{100 + 80 + 5} \\ & 400 + 140 + 12 = 552 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6\ {}_{1}1 \\ 7\ 7\ \cancel{7}\ \cancel{2}\ {}_{1}6 \\ -\ \ 1\ 5\ 9\ 7 \\ \hline 7\ 6\ 1\ 2\ 9 \end{array}$$

## LES MATHÉMATIQUES

- La numération
- Les opérations
- **Les problèmes**
- La géométrie
- Les mesures
- La logique

Un problème est comme une enquête, on cherche des indices pour trouver une solution.

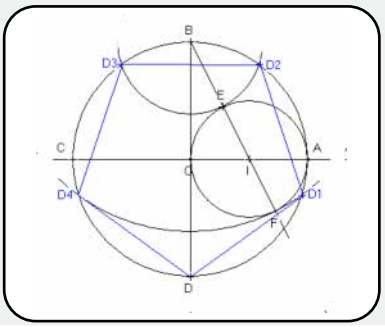
J'ai douze billes, j'en perds trois.
Il m'en reste ..... .

Je réfléchis à ce que je cherche et à ce que je sais pour pouvoir répondre aux questions.

## LES MATHÉMATIQUES

- La numération
- Les opérations
- Les problèmes
- **La géométrie**
- Les mesures
- La logique

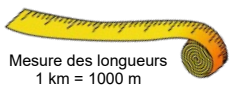
On apprend à réfléchir avec des formes.



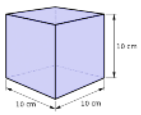
## LES MATHÉMATIQUES

- La numération
- Les opérations
- Les problèmes
- La géométrie
- **Les mesures**
- La logique

On apprend les unités de mesure.



Mesure des longueurs
1 km = 1000 m



Mesure des volumes
1 l = 1000 ml

Mesure des masses
1 kg = 1000 g

Mesure du temps
1 h = 60 min

## LES MATHÉMATIQUES

- La numération
- Les opérations
- Les problèmes
- La géométrie
- Les mesures
- **La logique**

On apprend à réfléchir sans opérations.

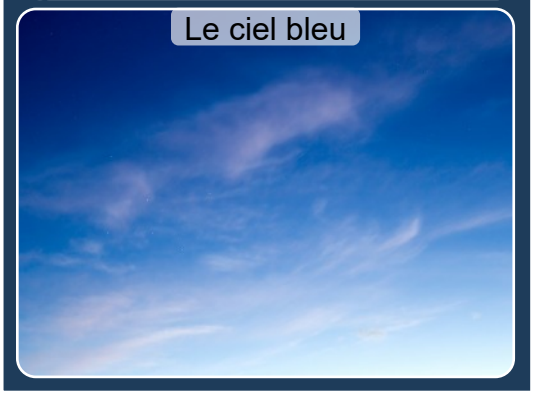
Claire est plus grande que Béatrice,
Claire est moins grande que Charlotte.
Qui est la plus grande des trois ?

Je réfléchis en transformant le texte en tableau, en schéma, en gestes...

## LES COULEURS

- Une fleur rouge
- Un fruit orange
- Une pierre précieuse verte
- Un animal jaune
- **Le ciel bleu**
- Une pierre fine violette

Le ciel bleu



## LES COULEURS

- Une fleur rouge
- Un fruit orange
- Une pierre précieuse verte
- Un animal jaune
- Le ciel bleu
- **Une pierre fine violette**

L'améthyste

## LES COULEURS

- **Une fleur rouge**
- Un fruit orange
- Une pierre précieuse verte
- Un animal jaune
- Le ciel bleu
- Une pierre fine violette

## LES COULEURS

- Une fleur rouge
- **Un fruit orange**
- Une pierre précieuse verte
- Un animal jaune
- Le ciel bleu
- Une pierre fine violette

## LES COULEURS

- Une fleur rouge
- Un fruit orange
- **Une pierre précieuse verte**
- Un animal jaune
- Le ciel bleu
- Une pierre fine violette

## LES COULEURS

- Une fleur rouge
- Un fruit orange
- Une pierre précieuse verte
- **Un animal jaune**
- Le ciel bleu
- Une pierre fine violette

## L'HISTOIRE

- **Ce qu'on y apprend**
- Pourquoi c'est important
- Les sens du mot " histoire "
- Des mots de la même famille
- Les documents historiques
- Les grandes époques

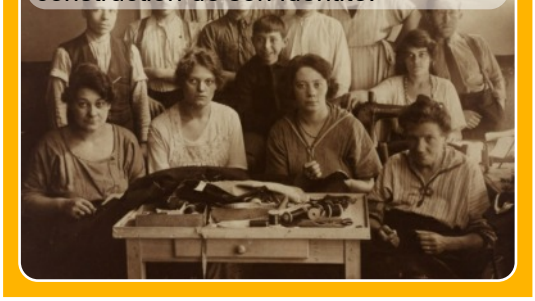
Le mot "histoire" vient d'un mot grec qui signifie "enquête". L'Histoire est l'étude du passé, des évènements importants et du quotidien des humains.

Hérodote, de l'Antiquité grecque, est considéré comme le premier historien.

## L'HISTOIRE

- Ce qu'on y apprend
- **Pourquoi c'est important**
- Les sens du mot " histoire "
- Des mots de la même famille
- Les documents historiques
- Les grandes époques

La connaissance du passé permet de comprendre le présent et participe à la construction de son identité.



## L'HISTOIRE

- Ce qu'on y apprend
- Pourquoi c'est important
- **Les sens du mot " histoire "**
- Des mots de la même famille
- Les documents historiques
- Les grandes époques

L'histoire naturelle est une façon ancienne de parler de la biologie, de la médecine et de la géologie.

Les histoires sont des récits d'aventures, réelles ou imaginaires.

L'Histoire raconte des faits et des humains passés.

## L'HISTOIRE

- Ce qu'on y apprend
- Pourquoi c'est important
- Les sens du mot " histoire "
- **Des mots de la même famille**
- Les documents historiques
- Les grandes époques

Les noms communs :

historien, historienne : personne qui étudie l'Histoire.

historiographe : historien officiellement chargée de rédiger l'histoire d'un lieu, d'une personne.

Préhistoire : période allant des premiers humains à l'invention de l'écriture

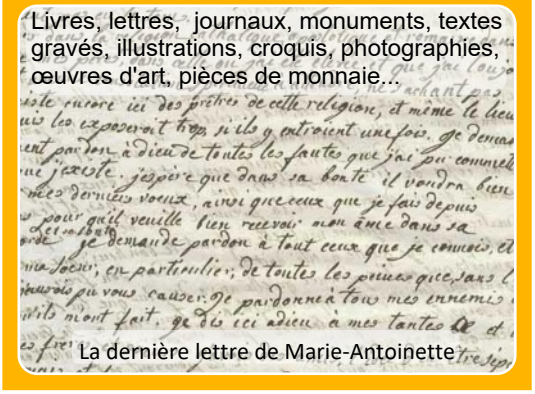
Les adjectifs :

historique
préhistorique

## L'HISTOIRE

- Ce qu'on y apprend
- Pourquoi c'est important
- Les sens du mot " histoire "
- Des mots de la même famille
- **Les documents historiques**
- Les grandes époques

Livres, lettres, journaux, monuments, textes gravés, illustrations, croquis, photographies, œuvres d'art, pièces de monnaie...



La dernière lettre de Marie-Antoinette

## L'HISTOIRE

- Ce qu'on y apprend
- Pourquoi c'est important
- Les sens du mot " histoire "
- Des mots de la même famille
- Les documents historiques
- **Les grandes époques**

Les historiens découpent le passé en grandes périodes, d'inégales durées.
L'année zéro est celle de la naissance de J.-C.

Époque Contemporaine
Temps Modernes
Moyen-Âge
Antiquité
Préhistoire

## LES MATIÈRES SCOLAIRES

- Français
- Mathématiques
- Sciences humaines
- Sciences expérimentales
- **Matières artistiques**
- Éducation physique et sportive

## LES MATIÈRES SCOLAIRES

- Français
- Mathématiques
- Sciences humaines
- Sciences expérimentales
- Matières artistiques
- **Éducation physique et sportive**

## LES MATIÈRES SCOLAIRES

- **Français**
- Mathématiques
- Sciences humaines
- Sciences expérimentales
- Matières artistiques
- Éducation physique et sportive

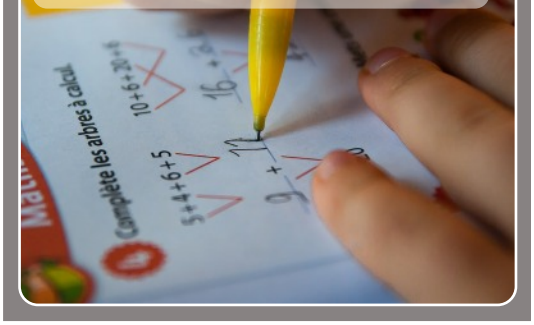
Dire Lire Écrire

Comprendre le monde avec des mots.

## LES MATIÈRES SCOLAIRES

- Français
- **Mathématiques**
- Sciences humaines
- Sciences expérimentales
- Matières artistiques
- Éducation physique et sportive

Comprendre le monde
avec des nombres et des formes.



## LES MATIÈRES SCOLAIRES

- Français
- Mathématiques
- **Sciences humaines**
- Sciences expérimentales
- Matières artistiques
- Éducation physique et sportive

Histoire
Comprendre le passé

Géographie
Comprendre notre planète

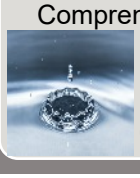
Éducation civique
Vivre ensemble

## LES MATIÈRES SCOLAIRES

- Français
- Mathématiques
- Sciences humaines
- **Sciences expérimentales**
- Matières artistiques
- Éducation physique et sportive

Biologie
Comprendre
le vivant

Technologie
Comprendre les objets



Physique
Comprendre la matière

# Intention pédagogique de chacune des familles

**Les mammifères**

à partir du CE1
Intention pédagogique :
Montrer la diversité des mammifères

Lien avec les autres familles :
- les caractéristiques des mammifères
- les mammifères étonnants

**Les plantes**

à partir du CE2

Intention pédagogique :

Une première approche de la classification des plantes

Lien avec les autres familles :
– les parties comestibles des plantes

**Les noms finissant en -ou**

à partir du CE1
Intention pédagogique :
Illustrer le pluriel le plus fréquent des noms finissant en -ou : le mot prend un -s

Lien avec les autres familles :
- les noms en -ou prenant un x au pluriel (prochainement)

**Le son [ u ] en anglais**

A partir du CM1

Intention pédagogique :

L'anglais a encore plus de graphies que le français pour un seul son.

Informations : Famille créée à partir d'un travail de Catherine-Stéphanie Lee, professeure d'anglais

[ u ] : les crochets indiquent qu'il s'agit d'une écriture en alphabet phonétique international. Il faut donc prononcer ''ou'' et non ''u''.
Les différentes graphie du son [ u ] en anglais sont classées par ordre alphabétique.

.

## Les chiffres

Intention pédagogique :

Dans la vie quotidienne on utilise les mots nombres, chiffres et numéros dans leurs différents sens. On parle par exemple des chiffres du chômage ou de l'inflation.
En mathématiques, les mots ''chiffre'' et ''nombre'' ont un sens bien précis. Ils ne sont pas interchangeables.

Il est important à la fois de clarifier le sens de ces mots en mathématiques, et de faire un lien avec leur Utilisation dans la vie quotidienne.

Lien avec les autres familles :

Les mathématiques
Les nombres
Les numéros

## Les nombres

Intention pédagogique :

Ancrer l'idée que les nombres s'écrivent avec des chiffres.

Lien avec les autres familles :

les mathématiques
Les chiffres
Les numéros

## Les mathématiques

Intention pédagogique :

De même qu'il est fondamental que les enfants sachent qu'ils font des maths quand ils font des maths, il est important qu'ils sachent à la fois distinguer et relier les différents sous-domaines des maths.

En numération, en calcul, on utilise des nombres, mais pas toujours de la même façon. Il est important de verbaliser les ressemblances et les différences.

Lien avec les autres familles :

Les sens du mot ''unité'' (prochainement)
L'euro
Les nombres
Les chiffres
Les numéros
Les formes géométriques, triangulaires, circulaires, rectangulaires,
Les cercles
Les ensembles de nombres (un jour)

Toutes ces familles donnent à l'enfant du vocabulaire pour parler de et sur ce qu'il est en train d'apprendre.

## L’Histoire

Intention pédagogique :

Clarifier le contenu et l’intérêt des matières scolaires.

Lien avec les autres familles :

Les grandes périodes de l’Histoire
La Préhistoire
Les Dieux Égyptiens

## Les matières scolaires

Intention pédagogique :

Il est fondamental que les enfants sachent qu'ils font du français quand ils font du français, et des maths quand ils font des maths. Or, cela n'a tout simplement rien d'évident pour eux.

Pourtant, savoir dans quel cadre s'inscrit une notion permet de la relier plus facilement aux autres notions rentrant dans ce même cadre.
Sans un minimum de classement, il est coûteux, pénible, voire impossible de fixer et a fortiori de retrouver une information.

La famille des matières scolaire est en quelque sorte la clé de voûte de l'édifice.

C'est à elle que se rattachent, de façon plus ou moins directe, quasiment toutes les autres familles.

Informations :

- la mandoline est un détail d'une photo réalisée par Frédéric Leleu, utilisée avec son aimable autorisation.

Lien avec les autres familles :

le français
les mathématiques
l'histoire
la géographie
la biologie
Les arts

Toutes ces familles donnent à l'enfant du vocabulaire pour parler de et sur ce qu'il est en train d'apprendre.

## Les couleurs

à partir du CE1
Intention pédagogique :
famille simple, d'illustration.

Lien avec les autres familles :
– Les couleurs en peinture

TOUTENCARTES
Le programme scolaire en jeux

# SoCartes

Élémentaire
La règle du jeu

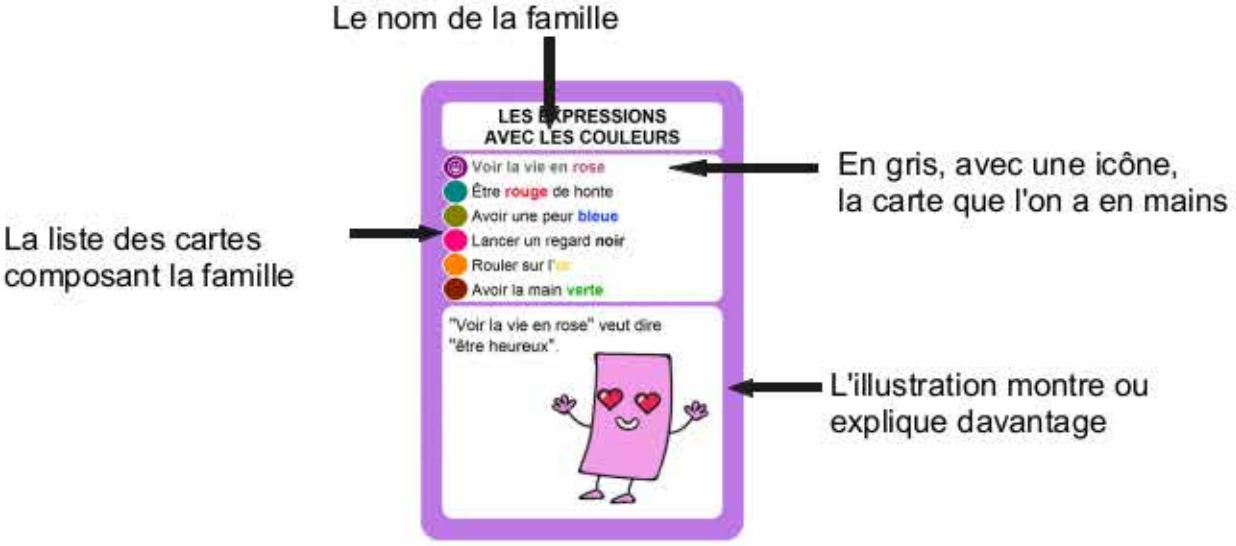
Le plaisir de jouer ensemble

Avec SoCartes, le programme scolaire élémentaire et la culture générale deviennent sujet de jeux et de discussions en famille.

**SoCartes se joue avec la règle du jeu des sept familles.**

- Vous connaissez déjà la règle ? Il vous suffit de vous familiariser avec les cartes SoCartes. **Voyez la partie A.**
- Vous ne connaissez pas la règle ? Vous pouvez lire la **partie B.**

**Partie A :** Se familiariser avec les cartes




Avec SoCartes, pour chaque famille, les demandes sont différentes.
Par exemple, on va demander ''A Untel, dans la famille des Expressions avec les couleurs, je voudrais ''Avoir la main verte" .

Repérez l'icône blanche pour savoir quelle carte vous avez en main.

**Partie B** : Règle du jeu

Matériel
La boîte de jeu contient dix familles de six cartes chacune.

Le but du jeu est, une fois les cartes mélangées et distribuées aux joueurs, de reformer les familles en rassemblant les six cartes qui les composent. Le gagnant est celui qui a reconstitué le plus de familles.

Préparation

Selon le nombre de joueurs et le temps dont on dispose, on peut choisir entre cinq et dix familles.
La complexité du jeu augmente avec le nombre de joueurs et le nombre de familles en jeu. Indépendamment de ces deux facteurs, on peut également augmenter la complexité en utilisant des familles dans des domaines proches.

Les joueurs se mettent d'accord sur les familles mises en jeu. Le plus souvent, chaque joueur choisit deux familles, et on rajoute une famille supplémentaire. Il est raisonnable de limiter à dix familles.
Les cartes des familles choisies sont mélangées.
Le distributeur en donne à chaque joueur autant de cartes que le nombre de familles en jeu moins une. (S'il y a sept familles en jeu, six cartes sont distribués à chaque joueur).

Déroulement

Le premier joueur est celui qui se trouve à la gauche du distributeur.
Il demande au joueur de son choix « A ''nom d'un joueur'', dans la famille ''nom de la famille'', je voudrais ''nom de la carte''. »

- Si la personne à qui la carte est demandée l'a dans son jeu, elle la donne au demandeur. C'est à nouveau au demandeur de jouer. Il peut demander au même joueur ou à un autre, dans la même famille ou dans une autre.
- Si la personne à qui la carte est demandée ne l'a pas dans son jeu, le demandeur pioche.
  Si la pioche est bonne, c'est encore à lui.
  Si la pioche n'est pas bonne, c'est le tour du joueur suivant, à la gauche du demandeur.

Quand un joueur réunit les six cartes d'une même famille, il dit ''famille'', pose les six cartes sur la table et continue à jouer.

La partie est terminée quand toutes les cartes ont été réunies par famille.

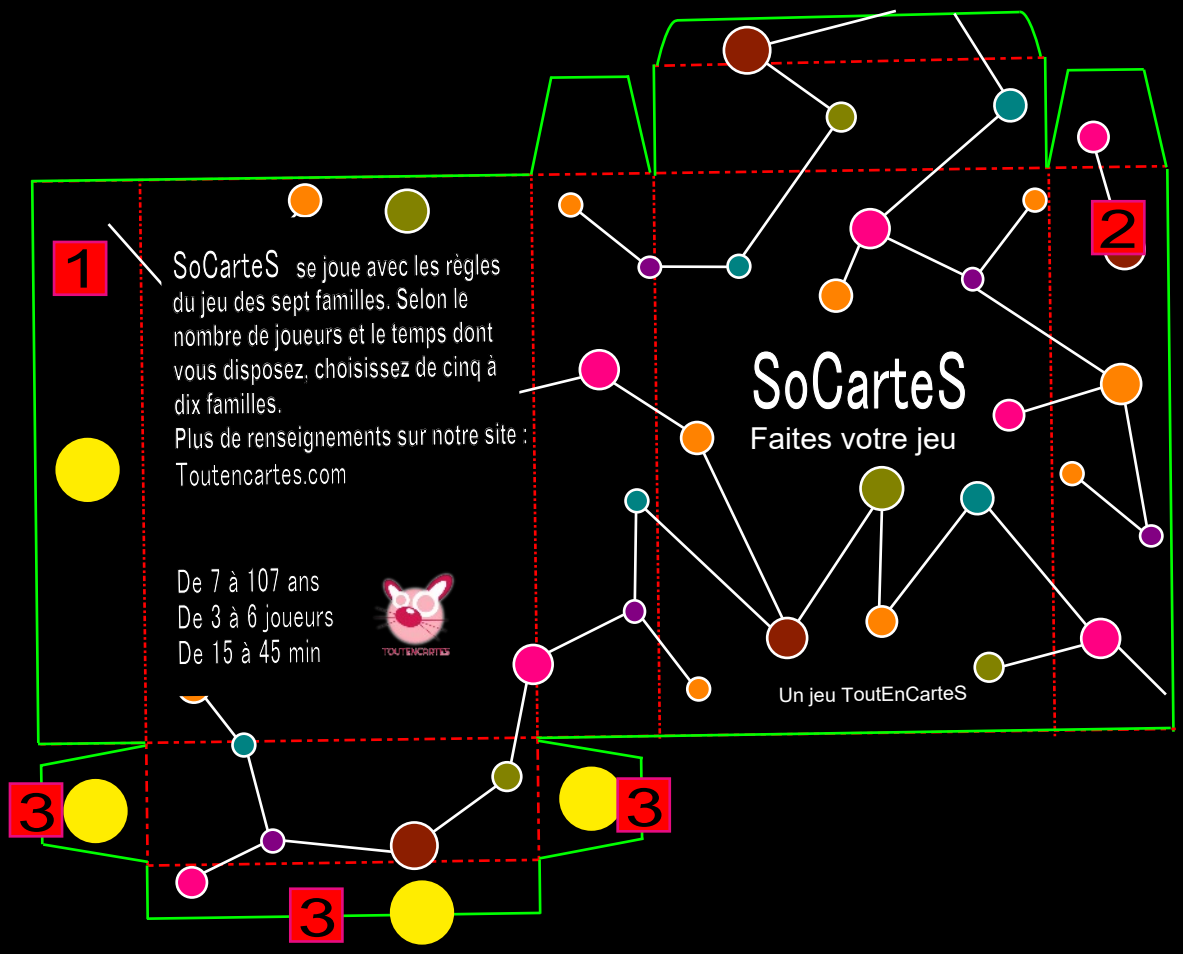
Celui qui a le plus de familles gagne la partie.
En cas d'égalité du nombre de familles, c'est celui qui a fait une famille en premier qui gagne.

Précisions…

- On ne peut demander des cartes d'une famille que si l'on en détient au moins une soi-même.
- On doit donner la carte demandée si on l'a en main.
- On peut redemander la carte qu'un joueur vous a prise juste avant.

**Pour aller plus loin avec SoCartes :**

Vous trouverez sur le site toutencartes.com des précisions sur le contenu des familles, sur les illustrations…
Vous pourrez aussi y découvrir les jeux Cart'M, le SoCartes GS/CP en français et en anglais et compléter votre collection de SoCarteS.
Contact : toutencartes@gmail.com




Découpez le patron.

Collez le patron sur un carton.

Découpez ensuite le carton en suivant les traits verts.

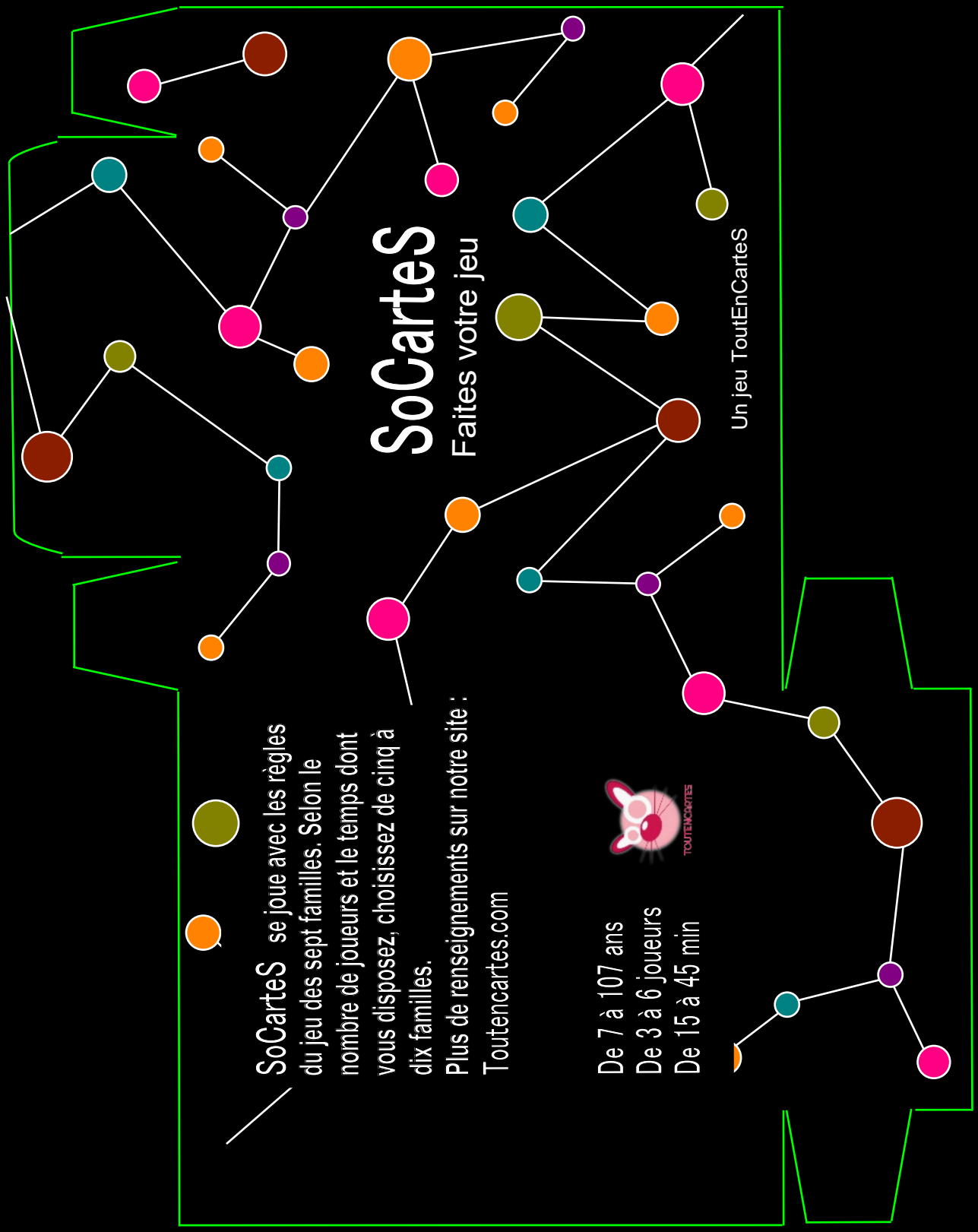
Au dos du carton (au verso du patron collé), marquez les traits de pliure (représentés par des traits rouges) avec un stylo bille. Pliez selon les traits de pliure, puis déplier la boîte.

Encoller les zones indiquées par une pastille jaune.

Pliez la boite, en faisant correspondre 1 avec 2

Pliez les 3 à l'intérieur de la boite.

Patron à découper et à coller sur un carton.



## Annexe 9
Magazine Biscoto - La course à carreaux

jeu

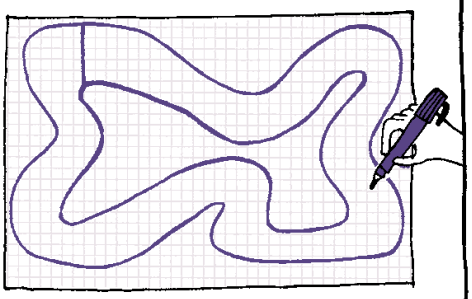
# COURSE À CARREAUX

## MATÉRIEL :

Sur la feuille à carreaux, dessine un circuit.

Fais attention à laisser au minimum deux carreaux de largeur à l'intérieur de ce circuit.

Place la ligne de départ / arrivée.

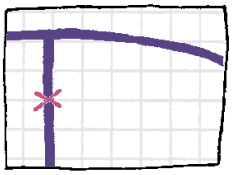


Le circuit est prêt.

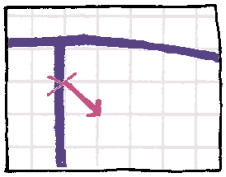
Maintenant, il faut se déplacer.

Voici comment :

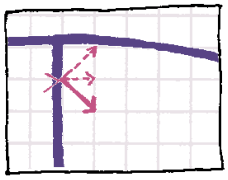
On se place sur la ligne de départ, sur un croisement.



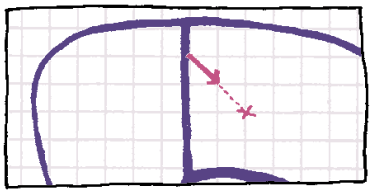
Le 1er déplacement se fait toujours de 1 CARREAU.



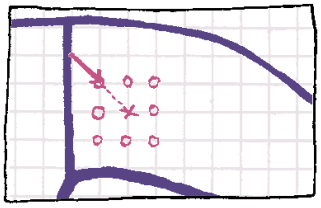
Il peut se faire tout droit ou en diagonale.



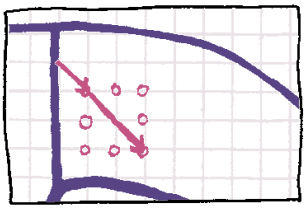
De ce point, reproduis le même déplacement qu'au tour précédent. Marque légèrement ce point d'arrivée.



Puis marque tous les points autour, à 1 carreau de distance de ce point central.

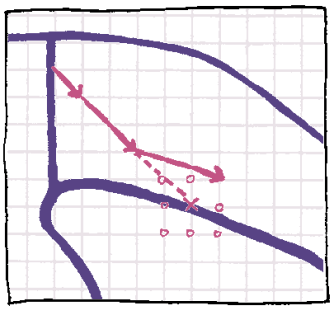


Choisis judicieusement un de ces 9 points pour faire le 2e déplacement.



Pour le 3e déplacement, fais de même.

- Reproduis exactement le même déplacement que le tour précédent.
- Marque les 9 points possibles.
- Choisis-en un pour effectuer ton déplacement.



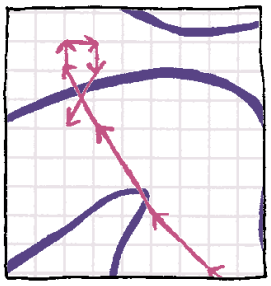
Cette règle signifie en fait qu'à chaque tour, tu peux accélérer ou ralentir d'un seul carreau à la fois !

Il faut donc bien prévoir les trajectoires et les virages pour ne pas sortir du circuit...

Si cela arrive, tu as le droit de revenir dans la course.

Mais seulement en rentrant dans le circuit avant là où tu es sorti.

Et en suivant les mêmes règles de déplacement, bien entendu !



Tu peux jouer à ce jeu avec tes copains et copines, dans un coin de ton cahier...

Et si ton ou ta prof te surprend, dis-lui que tu révises de la géométrie !

Mais sois bien convaincant, sinon c'est toi qui finiras au coin !

Si vous avez aimé, vous pouvez cliquer ici pour précommander le livre à prix réduit jusqu'au 30/04 !

escale.dulivre

escaledulivre

escaledulivre

www.escaledulivre.com