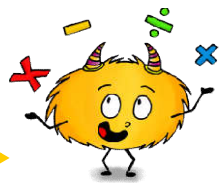


# ACTIVITÉS DU CE1 AU CM2



Le travail proposé peut-être effectué oralement à n'importe quel moment de la journée ou à l'écrit s'il s'agit de calculs posés ou de copie. Il peut aussi s'agir de défis qui donneront lieu à des restitutions à l'enseignant(e) sous forme de photos ou vidéos.

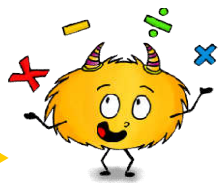
Chaque activité suggérée est classée selon le domaine auquel elle appartient.

Il s'agit de pistes possibles, simples à mettre en œuvre (elles demandent peu ou pas de matériel) en fonction des moyens et des envies de chacun. Et surtout, aucun matériel informatique n'est nécessaire !

## 1 Mathématiques

- **Suites de nombres** : compter de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10, de 100 en 100, de 1000 en 1000... (en avant, en arrière).
- **La fusée** : l'adulte indique par exemple « fusée à 12 ». L'enfant compte « 12, 11, 10... » le plus vite possible, jusqu'à atteindre 0. L'adulte peut varier le nombre de départ.
- **Tables d'additions / de multiplications** : répondre le plus vite possible aux questions posées par un adulte (ex :  $8 + 7 / 3 \times 2...$  en fonction du niveau de l'enfant et de ce qui a été fait en classe).
- **Le jeu des frappes** : l'adulte tape X fois dans ses mains. L'enfant écrit ou dit combien de coups ont été frappés. On peut demander le nombre  $X + 1$  ou  $X + 2$  voire  $X \times 2$  selon l'âge des enfants et le nombre choisi.
- **Les trois qui suivent** : l'adulte annonce un nombre. L'enfant interrogé fournit les 3 nombres suivants.
- **Le nombre pensé** : ex : je pense à un nombre. Si je lui ajoute 12, j'obtiens 49. Quel est ce nombre ?
- **Les tours de cubes** : faire construire 5 tours de X cubes. Combien de cubes faudra-t-il pour construire six tours, quatre tours...
- **Combien de jetons dans la boîte ?** L'adulte prend X jetons, le dit à l'enfant, les met dans une boîte vide. Il prend Y jetons, le dit à l'enfant et les met dans la boîte. On vérifie si l'enfant a trouvé le résultat et on lui demande comment il a fait. Possibilité également d'enlever des jetons ou d'ajouter des étapes en fonction de l'âge de l'enfant. ([matériel : 1 boîte, des jetons ou objets pouvant être utilisés comme tels](#))
- **Trouver un nombre à partir d'une devinette** : ex : Je suis un nombre à 3 chiffres. Mon chiffre des dizaines est pair et compris entre 2 et 5. La somme de mes 3 chiffres est 13. Le chiffre des unités est le double de celui des dizaines. Qui suis-je ? (réponse : 148)
- **Le périmètre** : calculer le périmètre d'une pièce de la maison en mètres (somme de la longueur de chaque côté).
- **La marchande** : Je veux acheter un croissant à 2 euros et une baguette à 1 euro. Je te donne 5 euros. Combien me rends-tu ? (possibilité de le faire avec de la monnaie factice ou non pour que ce soit plus parlant, mettre des centimes et changer les nombres en fonction du niveau de l'enfant). ([matériel facultatif : monnaie](#))
- **Quelle heure est-il ?** S'entraîner à lire l'heure sur une horloge, à dire à quoi cela correspond le matin / le soir en fonction du moment de la journée. ([matériel : 1 horloge](#))
- **Le carré jardinier** : dans mon jardin, je crée un carré de terre parfait (4 côtés égaux, 4 angles droits). Je peux aussi le faire sur une feuille quadrillée / blanche avec un crayon si je n'ai pas de jardin...
- **Les angles droits** : répertorier tous les angles droits présents dans une pièce de la maison. ([matériel : équerre ou feuille de papier en guise d'équerre](#))
- **Quelle est notre masse ?** Calculer la masse totale de tous les membres de la famille.

# ACTIVITÉS DU CE1 AU CM2



- **Le calcul posé du jour**: effectuer une addition, une soustraction, une multiplication ou une division posée (exemples ci-dessous).

	6	1
+	3	7
<hr/>		

	5	2
+	8	4
<hr/>		

	7	5	9
+		4	6
<hr/>			

	6	0	5	2
+	2	9	3	8
<hr/>				

	5	9
-	4	2
<hr/>		

	8	0
-	3	5
<hr/>		

	4	7	6
-		9	8
<hr/>			

	5	0	3	1
-	1	4	7	2
<hr/>				

	3	5
x		5
<hr/>		

	2	9	7
x			3
<hr/>			

	4	6	5
x			2
<hr/>			

	1	0	3	8
x			4	1
<hr/>				
<hr/>				

2	8	5	5		
<hr/>					

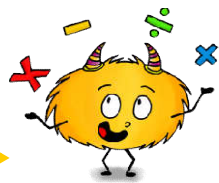
3	6	8	3		
<hr/>					

6	4	9	1	2		
<hr/>						

**Nota Bene :**

Il est aussi possible de proposer des calculs avec des nombres décimaux.

# ACTIVITÉS DU CE1 AU CM2



- **Le calcul posé du jour:** effectuer une addition, une soustraction, une multiplication ou une division posée (exemples ci-dessous).

	6	1					
+	3	7					
<hr/>							
	9	8					

	5	2					
+	8	4					
<hr/>							
1	3	6					

	7	5	9				
+		4	6				
<hr/>							
	8	0	5				

	6	0	5	2			
+	2	9	3	8			
<hr/>							
	8	9	9	0			

	5	9					
-	4	2					
<hr/>							
	1	7					

	8	0					
-	3	5					
<hr/>							
	4	5					

	4	7	6				
-	9	8					
<hr/>							
	3	7	8				

	5	0	3	1			
-	1	4	7	2			
<hr/>							
	3	5	5	9			

	3	5					
x		5					
<hr/>							
1	7	5					

	2	9	7				
x			3				
<hr/>							
	8	9	1				

	4	6	5				
x			2				
<hr/>							
	9	3	0				

	1	0	3	8			
x			4	1			
<hr/>							
	1	0	3	8			

2	8	5	5		
	3	5	5	7	
		0			

3	6	8	3		
	6		1	2	2
		8			
		2			

+	4	1	5	2	0
<hr/>					
	4	2	5	5	8

6	4	9	1	2		
	4	9	5	4		
		1				

Nota Bene :

Il est aussi possible de proposer des calculs avec des nombres décimaux.

# ACTIVITÉS DU CE1 AU CM2



## ② Français

- **La course de l'alphabet** : réciter l'alphabet le plus vite possible (à l'endroit, à l'envers).
- **La lettre « mystère »** : *Quelle est la 14<sup>ème</sup> lettre de l'alphabet ? Quelle voyelle est située entre les consonnes d et f ?* On peut imaginer différentes questions...
- **Le jeu du dictionnaire** : l'adulte propose un mot. L'enfant doit trouver le mot dans un dictionnaire dans le temps imparti. (matériel : dictionnaire, éventuellement un chronomètre ou tout simplement une montre) On peut aussi demander à l'enfant de chercher un mot et de lire sa définition / son exemple, ou de dire entre quels mots repères il est situé.
- **Mots particuliers / Mots génériques** : l'adulte propose à l'enfant un mot générique (« fruit » par exemple). L'enfant doit donner trois mots particuliers (d'après l'exemple proposé, cela peut-être « banane », « fraise », « cerise »...).
- **Les contraires** : l'adulte propose un mot. L'enfant doit trouver son contraire.
- **Le conjugue tout** : L'adulte propose une phrase où le verbe est conjugué au présent. L'enfant doit répéter la phrase en conjuguant le verbe à l'imparfait (les temps peuvent varier en fonction du niveau de l'enfant).  
Ex : Je mange un gâteau. ⇨ Je mangeais un gâteau.
- **Qui est-ce qui fait l'action ?** : L'adulte propose une phrase et demande « Qui est-ce qui fait l'action ? ». La réponse correspond au sujet de la phrase.
- **Les groupes de verbes** : L'adulte propose un verbe. L'enfant doit lever la main lorsque le verbe en question appartient à tel groupe. S'il se trompe, il a un gage. Rappel : les verbes du 1<sup>er</sup> groupe à l'infinitif se terminent par -er (sauf « aller ») / les verbes du 2<sup>ème</sup> groupe se terminent par -ir et se conjuguent en -issons au présent avec « nous » / le 3<sup>ème</sup> groupe contient tous les autres verbes).
- **Le furet lexical** : l'adulte énonce un thème. L'enfant doit trouver le plus de mots possibles en lien avec le thème (exemple de thèmes : l'automne, l'hiver, le printemps, l'été, l'odorat, l'école, la peinture, le cinéma, le goût, la vue, la joie, la tristesse, les sentiments...).
- **Pigeon vole** : L'adulte énonce une catégorie grammaticale (nature) : nom, verbe, adjectif, pronom, adverbe, déterminant... Puis il prononce des mots (exemple : chien, jeter, gris, je, lentement, la...). L'enfant doit lever la main lorsque le mot appartient à la catégorie grammaticale énoncée au début du jeu. S'il se trompe, il a un gage.
- **Les virelangues** : L'adulte donne un virelangue à l'enfant (il peut l'écrire sur un papier). L'enfant doit lire le virelangue le plus vite et le mieux possible. Exemples : Je veux et j'exige du jasmin et des jonquilles / Zazie causait avec sa cousine en cousant / Fruits frais, fruits frits. Fruits frais, fruits, crus / Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur vos têtes ? / Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ? Archi sèches !
- **Les niveaux de langue** : L'adulte propose à l'enfant un mot appartenant soit au langage familier, soit au langage courant, soit au langage soutenu. L'enfant doit proposer un mot de même sens dans un autre langage. Exemple : bagnole (familier) ⇨ voiture (courant) / automobile (soutenu).
- **Copie cachée** : L'adulte écrit une phrase. Il la montre à l'enfant, celui-ci la mémorise (mots + orthographe), puis il doit la réécrire sans le modèle. Vérification lorsqu'il a terminé. Exemple de phrases : Le soleil brille-t-il dans le ciel ? / Les écureuils dévorent des noisettes. / Il y a des fleurs et des animaux dans le jardin. Acceptes-tu l'acompte d'un acrobate ?
- **Lecture** : faire lire l'enfant le plus possible (livres de la maison, magazines, boîtes de céréales, textes donnés par l'enseignant(e))...

# ACTIVITÉS DU CE1 AU CM2



## ③ Sciences / Histoire / Géographie / Arts / Éps

- **Le petit bac** : sur une feuille, choisir une lettre de l'alphabet puis être le plus rapide à trouver un animal, une ville, un pays, une fleur... commençant par cette lettre.
- **Les lettres magiques** : découper des lettres dans des publicités et les assembler pour écrire le nom des pays frontaliers à la France / le nom d'hommes politiques / le nom des fleuves français...
- **Nos voisins animaux** : Demander à l'enfant de faire la liste de tous les animaux présents dans le voisinage (ou autres s'il n'y en a pas !). Quand c'est fait, lui demander de trouver le nom du petit de chaque animal.
- **Le jeu du tri** : veiller au tri de tous les emballages de la maison (sacs roses, sacs jaunes...).
- **Le bonhomme recyclé** : fabriquer un bonhomme à partir d'objets recyclés.
- **Le Land Art** : réaliser une œuvre de Land Art (à partir d'éléments de la nature) dans le jardin et la prendre en photo pour en garder une trace.
- **L'acrostiche** : écrire une acrostiche avec son prénom puis décorer les lettres du prénom pour les mettre en valeur. Exemple :  
Beau  
Amusant  
Sensationnel  
Téméraire  
Innocent  
Efficace  
Noble
- **A quoi ressemble ma maison ?** Sur une feuille, demander à l'enfant de dessiner le plan de sa maison.
- **Portrait de famille** : Demander à l'enfant de dessiner le portrait de sa famille (possibilité d'aller plus loin ensuite en parlant d'arbre généalogique).
- **Le saut du kangourou** : Demander à l'enfant de faire le saut le plus haut possible (sur place), et le prendre en photo en pleine action.
- **Le tour de ma maison** : Demander à l'enfant de faire le tour de la maison le plus vite possible en se déplaçant à cloche-pied / en pas chassés / en sautant à pieds joints...