

Bonjour les élèves de 2^e année !!

J'espère que tu vas bien 😊 Voici plusieurs activités que je te propose de faire dans les prochaines journées si tu le souhaites. Il y a même plusieurs activités que tu pourras faire avec ta famille! J'espère que tu auras du plaisir à les faire 😊

Voici les activités par matière :

Français, langue d'enseignement :

Les assiettes < Arcimboldo >

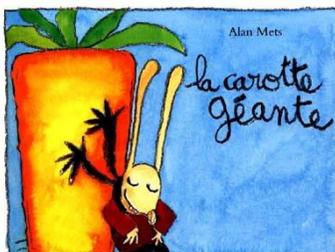


Anglais, langue seconde

Plus and Minus

Mathématique :

Champion de maths



Éthique et culture religieuse :

Une action pour faire plaisir

Français, langue d'enseignement

Les assiettes < Arcimboldo >¹



Consignes à l'élève

- Voici une idée amusante : créer une assiette à la manière du peintre Guiseppe Arcimboldo.
- Choisis l'assiette que tu veux créer : un visage de fruits ou de crudités.
- Choisis les ingrédients nécessaires pour créer ton visage. Pense aux yeux, au nez, à la bouche, aux oreilles, aux joues, au cou, aux cheveux...
- Prépare les fruits ou les crudités et assemble ton visage dans une assiette.
- Prends une photo de ton assiette de fruits ou de crudités. Tu peux aussi demander qu'on te prenne en photo avec ton assiette. Sinon, tu peux la dessiner sur la fiche d'appréciation à la page suivante.
- Écris une ou deux phrases pour donner tes impressions sur l'œuvre que tu as créée. Tu peux même lui donner une note sur 5.
- Envoie ta photo et tes impressions à quelqu'un que tu aimes.

Voici une idée amusante pour créer une assiette à la manière du peintre Guiseppe Arcimboldo.

Matériel requis

- un couteau tranchant
- un couteau-éplucheur
- une planche à découper
- une assiette



(Création et photos : Agathe de Egassinet-Cubot)

Ingrédients

- **des fruits** : ananas, fraises , framboises , kiwi , melon, orange, pamplemousse, pomme , prune , raisins ...
- ou
- **des crudités** : basilic , carotte , champignons , concombre , olives noires , radis , salade , tomate ...

Matériel

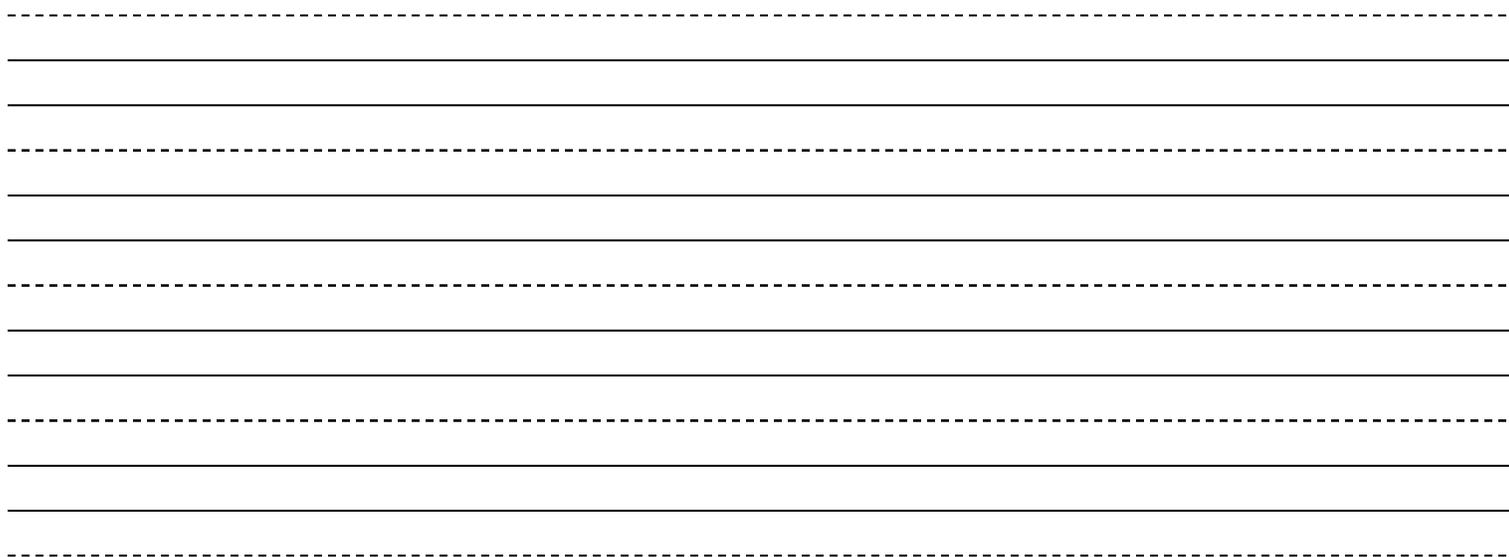
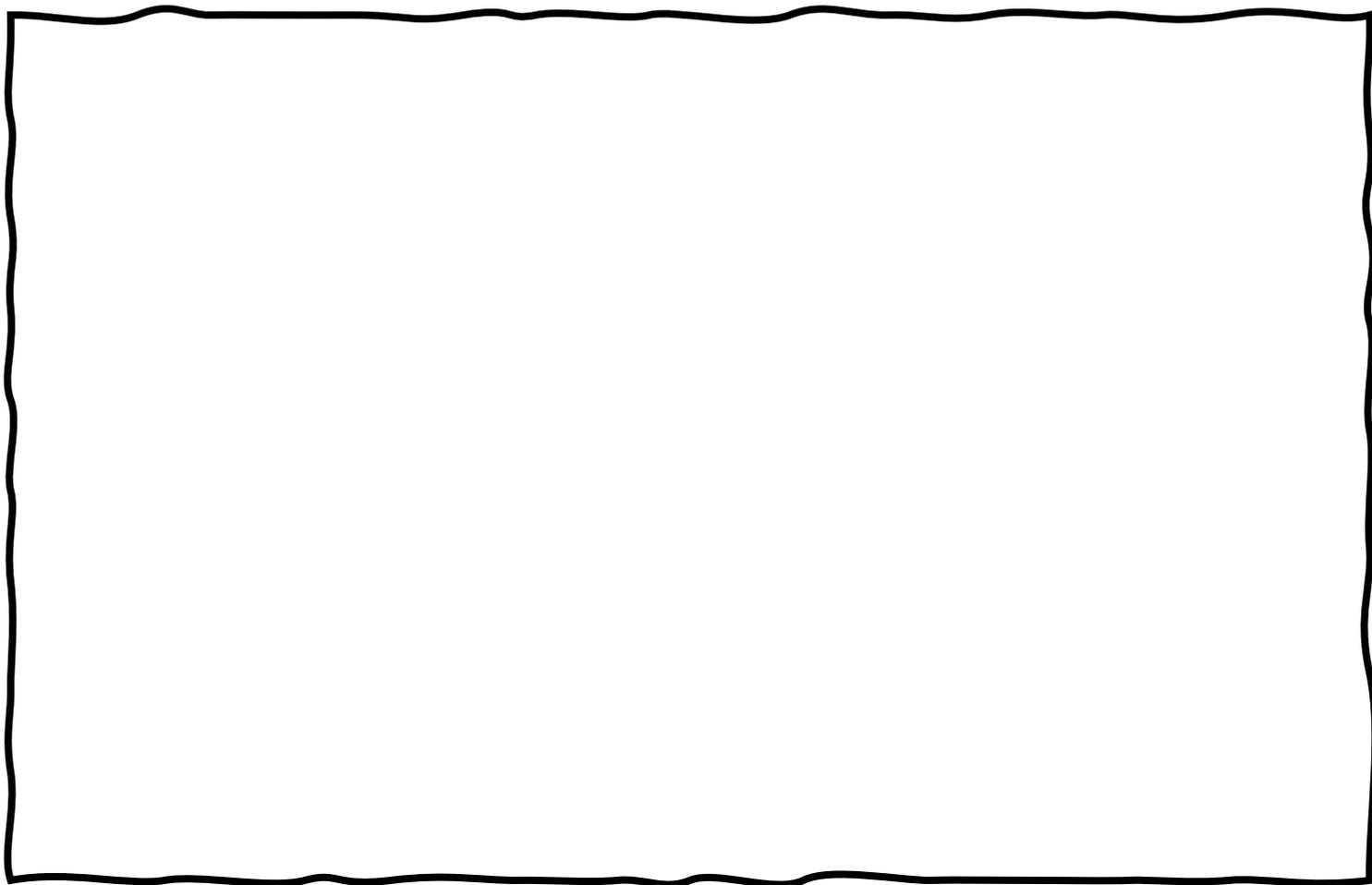
- un couteau tranchant
- un couteau-éplucheur
- une planche à découper
- une assiette

Préparation

1. Épluche les fruits ou les légumes.
2. Enlève les pépins ou les noyaux des fruits et des légumes, si nécessaire.
3. Découpe différents morceaux de fruits ou de légumes : en longueur, en tranches, en triangles, en rondelles...
4. Assemble les morceaux pour composer le visage.
5. Ajoute des cheveux, un chapeau, des bijoux...

¹ Source : Activité proposée par Chantale Poirier, conseillère pédagogique, CS des Draveurs

Fiche d'appréciation 😊



Note :



Anglais, langue seconde

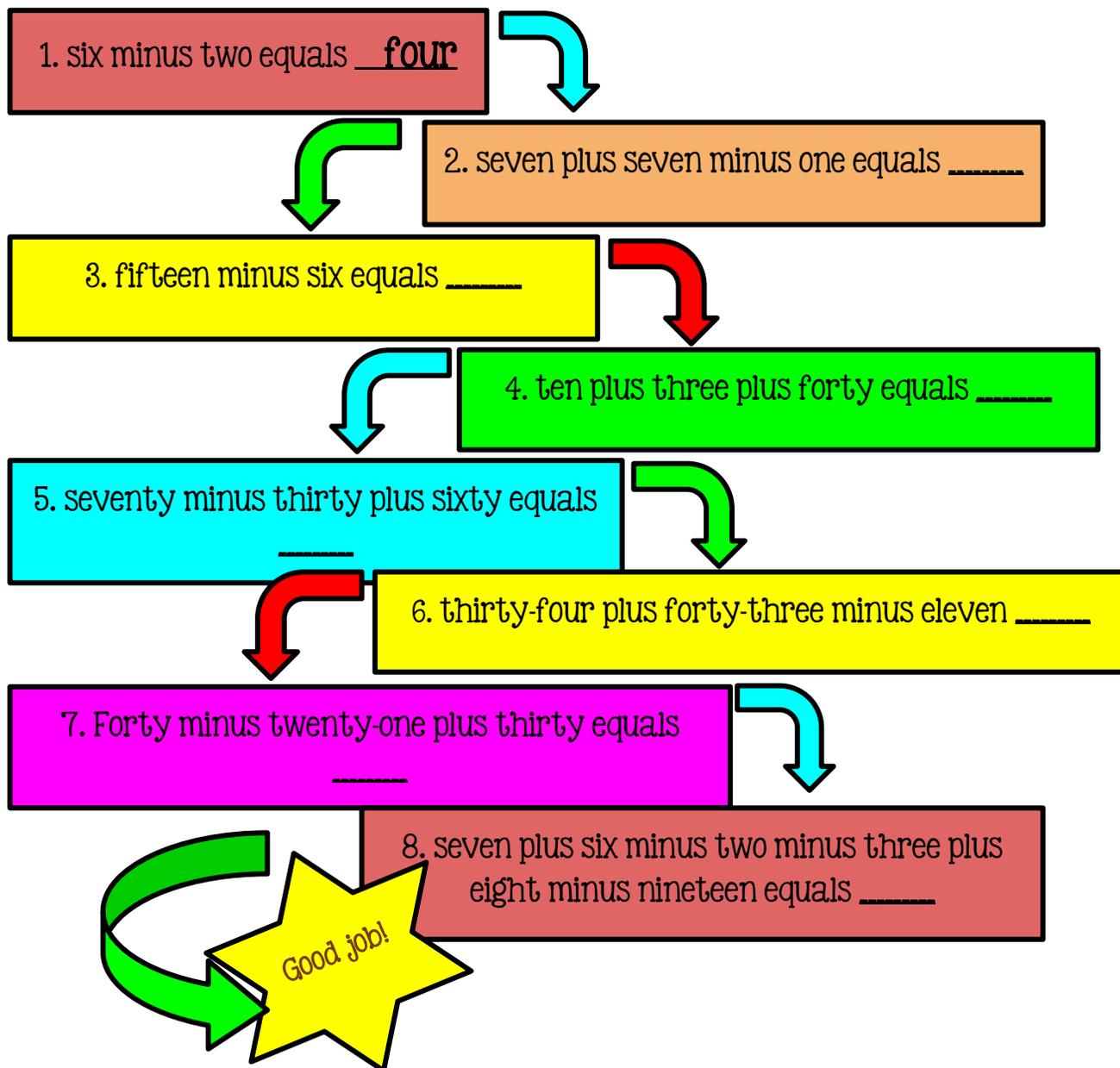
Plus and Minus !



Consignes à l'élève

- Commence par écouter les deux vidéos [Add](#) and [Subtract](#)
- Ensuite, maintenant que tu peux lire et prononcer correctement les additions et les soustractions, fais le jeu-parcours. Prends soin de bien prononcer chaque phrase, puis à bien les écrire en chiffres! Les réponses se trouvent à la fin!
- Pour terminer, tu peux créer toi-même des additions et des soustractions. Dicte-les à voix haute en anglais à des membres de ta famille.

Suis le jeu arc-en-ciel ci-dessous! En combien de temps peux-tu compléter le parcours? Tu peux t'aider en prononçant à haute voix chacune des phrases ou en te référant au tableau à la page suivante. Le corrigé est à la fin et la première réponse est indiquée pour te guider. Bons calculs!



0. zero	8. eight	16. sixteen	30. thirty
1. one	9. nine	17. seventeen	40. forty
2. two	10. ten	18. eighteen	50. fifty
3. three	11. eleven	19. nineteen	60. sixty
4. four	12. twelve	20. twenty	70. seventy
5. five	13. thirteen	21. twenty-one	80. eighty
6. six	14. fourteen	22. twenty-two	90. ninety
7. seven	15. fifteen	23. twenty-three	100. one hundred

Corrigé de l'activité

1. four → $6 - 2 = 4$	5. one hundred → $70 - 30 + 60 = 100$
2. thirteen → $7 + 7 - 1 = 13$	6. sixty-six → $34 + 43 - 11 = 66$
3. nine → $15 - 6 = 9$	7. forty-nine → $40 - 21 + 30 = 49$
4. fifty-three → $10 + 3 + 40 = 53$	8. zero → $7 + 6 - 2 - 3 + 8 + 3 - 19 = 0$

Mathématique

Champion des maths



Consigne à l'élève

- Amuse-toi en jouant au jeu Champion des maths avec les membres de ta famille (2 à 4 joueurs) !
- Comment jouer :
 - Brassez les cartes et formez une pile au centre de la table.
 - Le premier joueur pige la première carte de la pile et brasse le dé. Il se réfère au tableau des défis pour savoir lequel il doit accomplir. Il réalise le défi. S'il réussit, il conserve la carte pignée. Sinon, il remet la carte pignée sous la pile au centre de la table. Son tour est terminé.
 - À tour de rôle, les autres joueurs pigent une carte, brassent le dé, réalisent le défi et conservent ou remettent la carte pignée.
 - Après 10 minutes de jeu, complétez le tour en cours et mettez fin à la partie.
- Pour gagner : Le joueur ayant accumulé le plus de cartes gagne la partie et devient le Champion des maths !

Matériel requis

- Un jeu de cartes (54 cartes) ;
- Un dé à 6 faces ;
- Le tableau des défis qui se trouve à la page suivante.

Tableau des défis

Trouvez le défi correspondant au chiffre de votre carte, puis la variante associée au chiffre de votre dé.

Carte	Défi	Carte	Défi
AS	Compte de ... à ...  6 à 22  17 à 31  48 à 65  59 à 73  66 à 84  77 à 93	8	Trouve un objet de forme...  carrée  rectangulaire  triangulaire  circulaire  rectangulaire  losange
2	Nomme le(s) nombre(s) pair(s) parmi...  29, 11, 82  35, 44, 9  62, 28, 53  67, 79, 96  8, 17, 61  54, 85, 88	9	Soustrais mentalement...  15-5=  12-4=  8-6=  18-10=  7-3=  5-4=
3	Compte le nombre de cartes dans la pile au centre de la table.	10	Compte par bonds de... jusqu'à...  2 jusqu'à 20  3 jusqu'à 30  5 jusqu'à 50  10 jusqu'à 100  2 jusqu'à 40  5 jusqu'à 80
4	Place en ordre croissant...  84, 31, 79  55, 59, 26  98, 49, 65  77, 81, 68  35, 87, 1  65, 38, 55	J	Nomme le(s) nombre(s) impair(s) parmi...  11, 56, 43  79, 46, 24  98, 55, 32  47, 62, 5  33, 28, 70  40, 21, 53
5	Additionne mentalement...  3+7=  10+0=  4+1=  9+6=  2+6=  7+4=	D	Place en ordre décroissant...  27, 82, 19  40, 62, 66  34, 6, 68  53, 28, 32  27, 88, 2  18, 8, 31
6	Compte à rebours à partir de...  12  24  16  21  10  19	K	Trouve un objet ayant la forme d'un(e)...  boule  cube  cône  cylindre  prisme  pyramide
7	Trouve le terme manquant dans...  _ +6=12  _ +6=10  _ +3=5  3+ _ =6  3+ _ =10  9+ _ =18	Joker	Carte gratuite !

Éthique et culture religieuse

Une action pour faire plaisir



Consigne à l'élève

- Écoute l'histoire de la carotte géante et discute avec tes parents de la morale de l'histoire.

➡ Clique [ici](#) pour écouter l'histoire de la carotte géante.

- Qu'est-ce que l'entraide ? (Activité 1)

- Quelle est la morale de cette histoire ?

- En ce temps particulier où beaucoup de gens doivent rester à la maison, entreprends une action pour aider les autres. (Activité 2)

- Avec l'aide de tes parents, pose une action pour faire plaisir à un proche, tel que tes grands-parents ou à un voisin, par exemple. Explique ce que tu voudrais faire 😊

Tu peux effectuer des achats pour une personne confinée à la maison, appeler tes grands-parents pour prendre de leurs nouvelles, écrire un mot d'encouragement et de réconfort pour une personne chère ou aller rendre visite à des personnes âgées à l'extérieur en respectant les règles de distanciation sociale.

La plupart des cliparts de ce document ont été pris sur FreePik.

< <https://www.freepik.com/home> >



Merci ! 😊

Source pour l'activité :

Français, langue d'enseignement

Source : Activité proposée par Chantale Poirier, conseillère pédagogique, CS des Draveurs