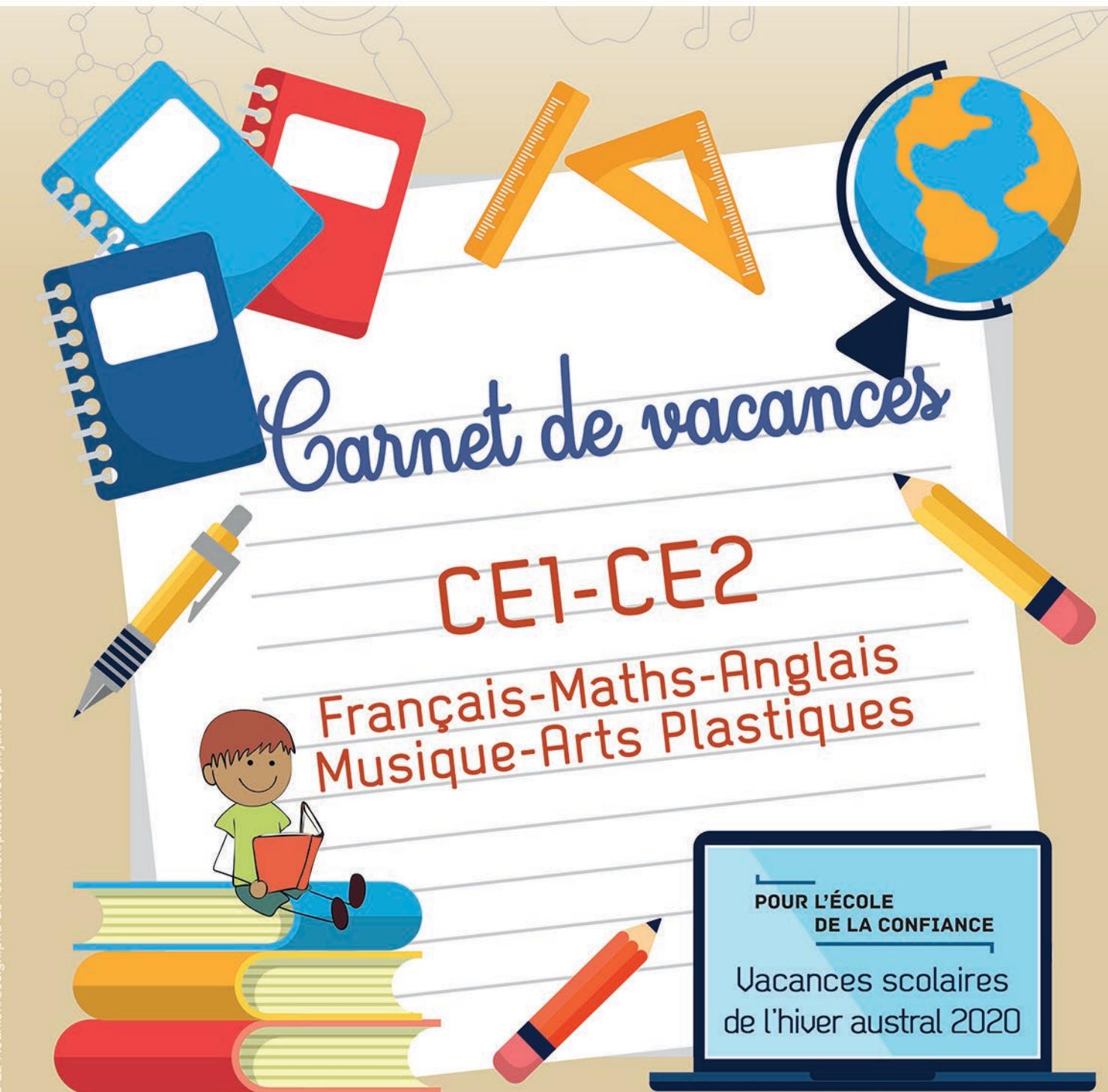




RÉGION ACADEMIQUE  
LA RÉUNION

Liberté  
Égalité  
Fraternité

 vacances  
apprenantes



Publication destinée aux élèves de l'académie de La Réunion



## Message aux parents

Dans la continuité de la première édition, l'Académie de la Réunion propose à tous les élèves qui le souhaitent un carnet de vacances avec des activités ludiques de la maternelle au CM2 et renforce ainsi l'accompagnement de vos enfants dans le cadre du dispositif des « Vacances Apprenantes ».

Cette opération ministérielle est une opportunité offerte à vos enfants pour maintenir leur intérêt pour les apprentissages construits, afin de les mettre en activité intellectuelle régulièrement, voire renforcer leurs acquis fragiles.

Cette deuxième édition regroupe différents domaines disciplinaires (les arts visuels, les langues vivantes étrangères, l'éducation musicale, les sciences) au service des apprentissages fondamentaux. Elle offre des activités adaptées à l'hétérogénéité des niveaux des élèves et favorisent l'autonomie et la réflexion, avec l'intégration des pages dédiées aux travaux de recherche et des corrigés.

À la rentrée, il sera pertinent que vos enfants ramènent leur carnet de vacances afin qu'ils puissent échanger avec leur enseignant et ainsi valoriser les productions réalisées.

Pendant cette période de vacances d'hiver austral, chers parents, votre rôle éducatif demeure essentiel pour que vos enfants s'amusent, se cultivent et continuent à apprendre avec plaisir.

Soyez en remerciés !



NOM .....

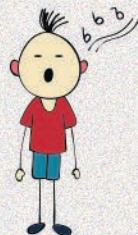
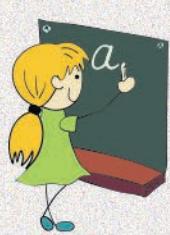
PRÉNOM .....

ÉCOLE .....

CLASSE .....



Ici, tu peux personnaliser ton cahier par une expression libre (dessin, collage, poème...)



## La poule et le pommier.

Un jour d'octobre une poule regardait par sa fenêtre et vit qu'un pommier avait poussé dans sa cour.

- Bizarre », dit la poule. Je suis sûre qu'il n'y avait pas d'arbre dans la cour hier ».

- Certains d'entre nous poussent vite, dit l'arbre.

La poule regarda le pied de l'arbre.

- Je n'ai jamais vu un arbre », dit-elle, qui a dix doigts de pied recouverts de fourrure.

- Certains d'entre nous en ont », dit l'arbre. Poule, sors de ta maison et viens profiter de l'ombre fraîche de mes branches feuillues.

La poule regarda le sommet de l'arbre.

- Je n'ai jamais vu un arbre, dit-elle, qui a deux longues oreilles pointues.

- Certains d'entre nous en ont », dit l'arbre. « Poule, sors de ta maison et viens manger l'une de mes délicieuses pommes.



- Je vais réfléchir », dit la poule. « Je n'ai jamais entendu un arbre parler avec une bouche pleine de dents pointues.

- Certains d'entre nous savent parler, dit l'arbre. Poule, sors de ta maison et viens te reposer contre l'écorce de mon tronc.

- J'ai entendu dire, dit la poule, que certains d'entre vous perdent toutes leurs feuilles à cette époque de l'année.

- Oh oui », dit l'arbre, certains d'entre nous perdent toutes leurs feuilles.

Et l'arbre commença à frémir et à secouer ses branches. Toutes ses feuilles tombèrent.

La poule ne fut pas surprise de voir un grand loup là où, quelques secondes avant, il y avait un arbre.

Elle ferma ses volets et sa fenêtre. Le loup vit qu'il avait trouvé plus malin que lui. Il pestait, fou de rage.

**Il est toujours difficile d'avoir l'air de ce qu'on n'est pas.**

Extrait de « Fables » d'Arnold Lobel, Ecole Des Loisirs

### 1. Questions.

- Qui a essayé de mettre en place une ruse ? Laquelle ? Pourquoi ?
- Retrouve toutes les anomalies (bizarneries) de cet arbre, relevées par la poule. Il y en a 3.
- Quelle ruse utilise à son tour la poule pour démasquer le loup ?
- Qui te semble le plus malin dans cette histoire ? Explique pourquoi.

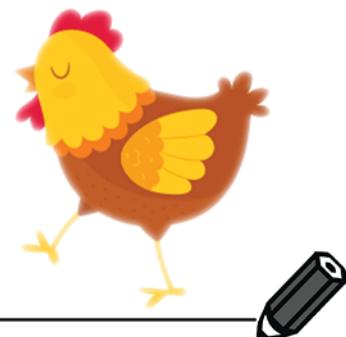
### 2. Recopie la dernière phrase de cette histoire. Explique ensuite ce que tu as compris grâce à cette histoire.

### CHARADE

Mon premier est le contraire de haut.  
Mon second est le contraire de rapide.  
Mon troisième est le contraire de matin.  
Mon tout se trouve dans le jardin.



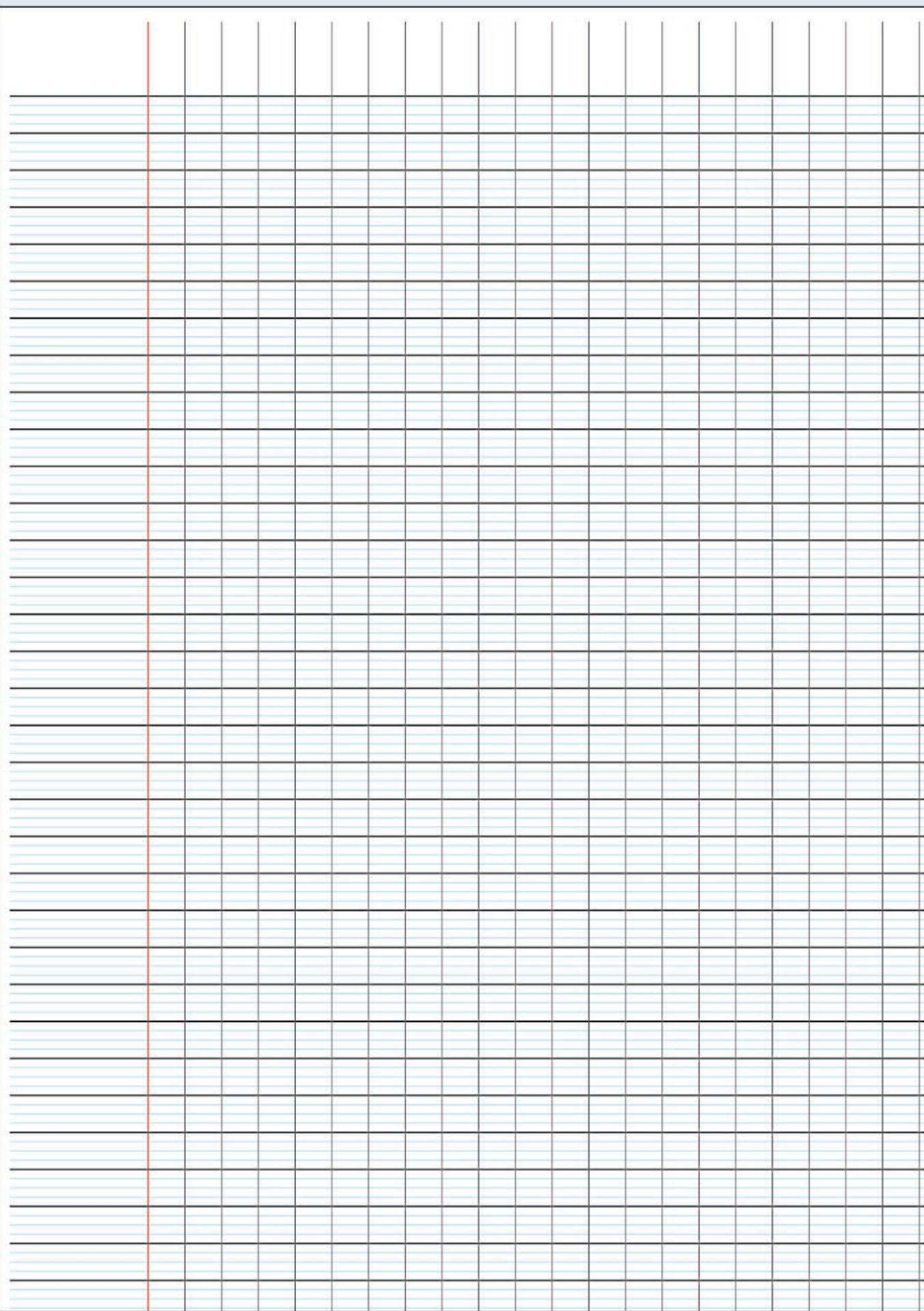
### 3. Dessine un passage de cette fable.



### CHARADE

Mon premier est le contraire de haut.  
Mon second se trouve sur le dos des moutons.  
Mon tout est un mammifère qui vit dans la mer.

Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large rectangular area for writing, divided into two main sections by a vertical red line on the left. The left section contains 20 horizontal lines for notes. The right section is a grid of 10 columns by 20 rows of horizontal lines, intended for games and puzzles.

## Je relève des défis mathématiques

### 1. Des maths autour de toi

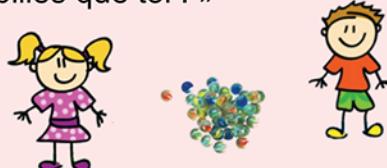


J'ai 10 € et je dois acheter 2 kg de tomates et 2 kg de pastèque.

1. *Est-ce que je peux aussi acheter 1 kg d'ail ?*
2. *Avec 10 €, combien de kg de pastèque je peux acheter si je prends 2 kg de tomates et 1 kg d'ail ?*

### 2. Un sac de billes

Au début de la récréation, Coralie a 15 billes et son copain Jean a aussi 15 billes. Ils jouent ensemble et à la fin, Coralie dit à Jean : « Maintenant, j'ai 2 fois plus de billes que toi ! »

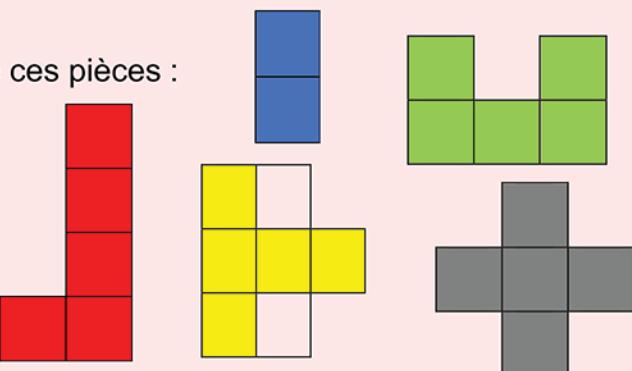
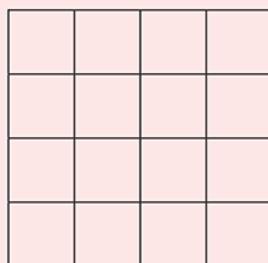


1. *Combien de billes a Coralie ?*
2. *Combien de billes a Jean ?*

### 3. Des pièces à emboîter

Remplis le carré ci-dessous avec seulement 4 de ces pièces :

Tu as le droit de tourner les pièces.



## Je fais des sciences – Ton dessin s'anime !

Souffle sur ton dessin et il va bouger !

### Matériel nécessaire:

- une assiette
- des feutres pour ardoises
- de l'eau

### Ton expérience :

- Avec les feutres, fais un dessin dans le fond de l'assiette.
- Ensuite, verse doucement de l'eau sur le bord de l'assiette.
- Enfin, souffle doucement sur le dessin.



### Qu'as-tu observé ?

Ecris ici ce qui s'est passé et des explications :

---



---



---



---



---

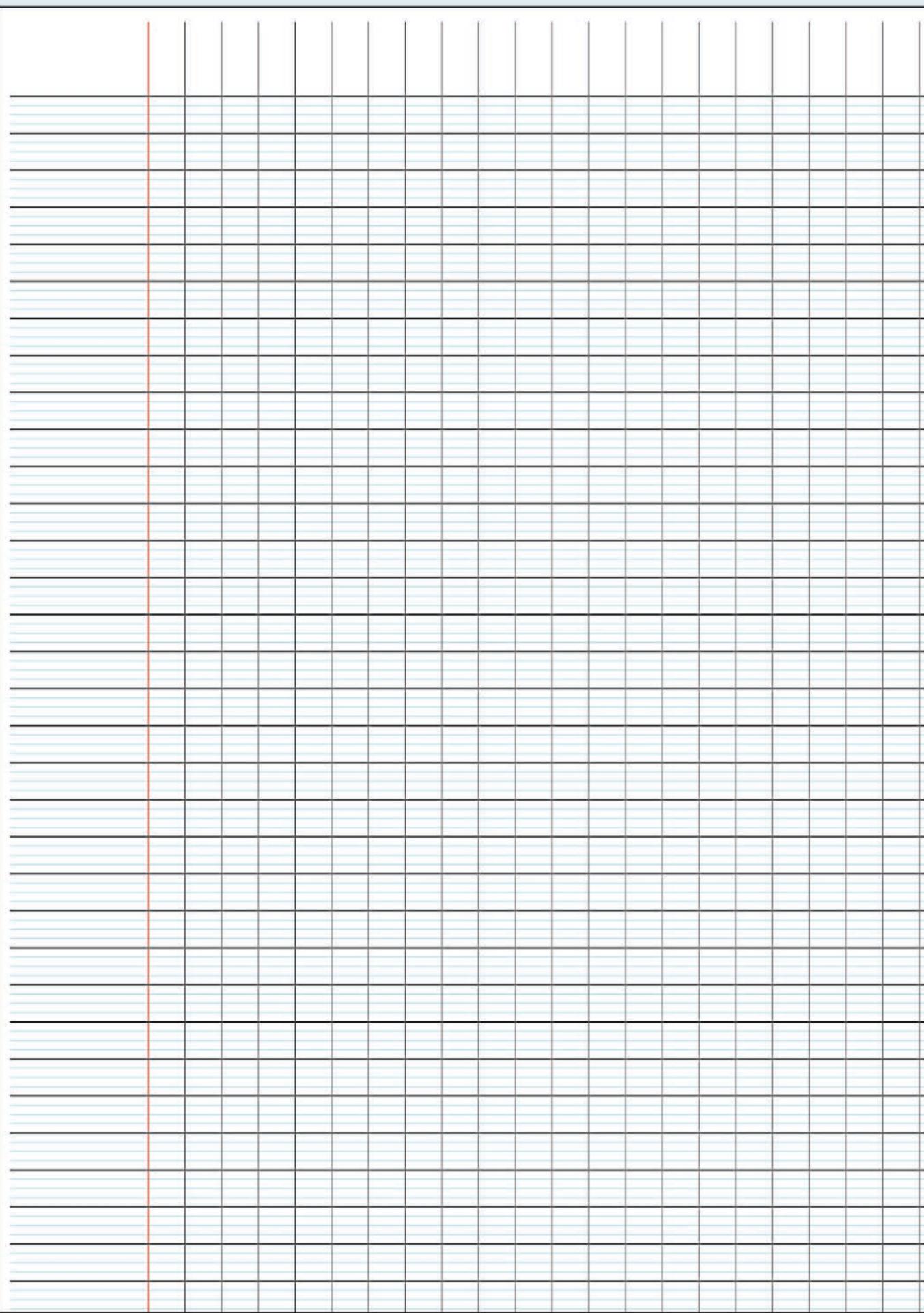


---

Pour voir une vidéo de cette expérience, scanne le QR Code.



Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large rectangular area for writing, divided into two main sections by a vertical red line on the left. The left section contains 20 horizontal lines for notes. The right section is a grid of 10 columns by 20 rows of small squares, intended for playing games or solving puzzles.

## Les oies et le renard.

Deux oies descendaient la route en se dandinant. Elles allaient prendre leur bain à la mare comme chaque matin.

- C'est une bonne route, dit la première oie, mais je trouve que nous devrions chercher une autre route pour changer. Il y a beaucoup de routes pour aller à la mare.

- Non, dit sa sœur, je ne suis pas d'accord. Je ne veux surtout pas changer de route. Sur cette route, je me sens en sécurité, j'y suis habituée.

Un matin, les oies rencontrèrent un renard assis au bord de la route.

- Bonjour Mesdames ! dit le renard. En route pour la mare, je suppose ?

- Oui, répondirent les oies, nous passons tous les jours par là.

- Intéressant, dit le renard en souriant de toutes ses dents.

Quand le soleil se leva le jour suivant, la première oie dit :

- Aujourd'hui, si nous prenons la route habituelle, nous sommes sûres de rencontrer le renard. Ce matin, il faut absolument trouver une autre route.



- Tu es complètement idiote, dit la seconde, ce renard nous a souri, il a l'air très bien élevé.

Les deux oies se dandinèrent donc sur la même route vers la mare. Le renard était là assis sur la barrière. Cette fois-ci, il portait un grand sac.

- Charmantes dames, je vous attendais, je suis content de ne pas être déçu.

Ouvrant grand son sac, il leur sauta dessus. Les deux oies crient, hurlent et battent des ailes. Elles s'envolent chez elles et verrouillent leur porte.

Le lendemain matin, les deux oies ne sortent pas. Elles restent chez elles pour se calmer. Le jour suivant, elles cherchent soigneusement une autre route. Elles en trouvent une nouvelle qui les mène sans problème à la mare.

**Savoir changer d'habitude est parfois une bonne chose !**

Extrait de « Fables » d'Arnold Lobel, Ecole Des Loisirs

### 1. Questions.

- Qui sont les personnages de cette histoire ?
- Pourquoi les deux sœurs ne sont-elles pas d'accord ?
- Ont-elles utilisé la ruse ou leur courage pour échapper au renard ? Explique ta réponse.
- Essaie de retrouver les émotions ressenties par les oies lorsqu'elles ont réussi à rentrer chez elles.

### 2. Recopie la dernière phrase du texte et essaie de l'expliquer par rapport à l'histoire.

Dessine un passage de l'histoire.

Choisis quelque chose que tu fais chaque jour (la toilette, le repas) et dessine-toi.

### 3. Vrai ou Faux.

- Les deux sœurs ont le même caractère.
- Le renard a pensé que les oies étaient bêtes.
- Les deux sœurs ont résisté et se sont débattues.
- Cette fable nous explique que garder les mêmes habitudes peut nous sauver.

### 4. A toi de t'exprimer.

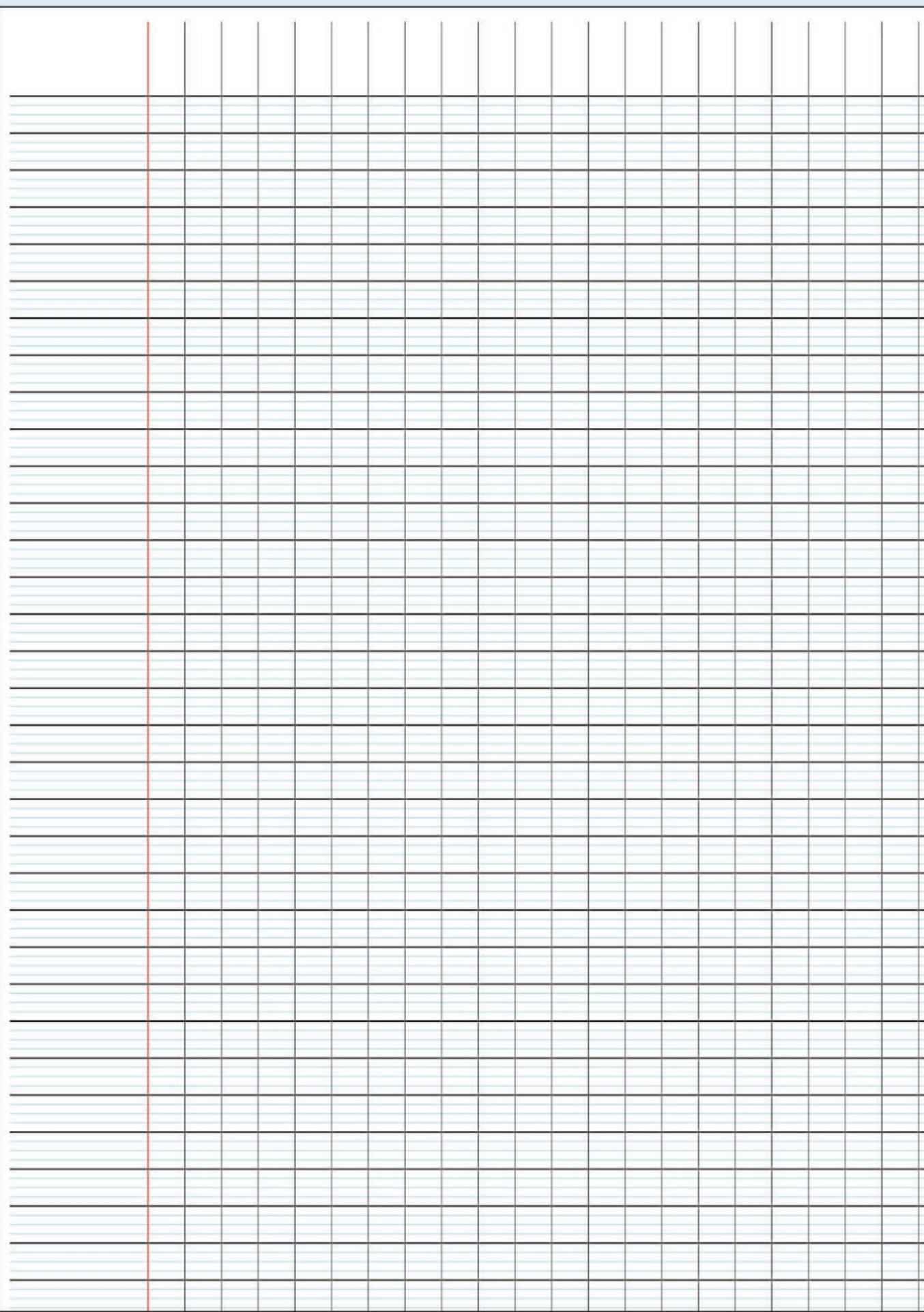
Et toi, que préfères-tu ? Avoir les mêmes habitudes ou changer ?

Retrouve et écris des habitudes que tu as par exemple le matin ou le soir.

Choisis une de ces habitudes et explique pourquoi tu voudrais la changer.

Toutes les habitudes de l'école ont changé. Pourquoi ?

Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for notes, with a vertical red margin line on the left side.

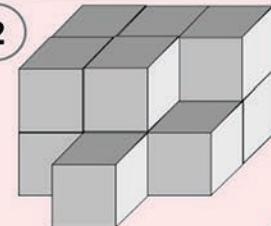
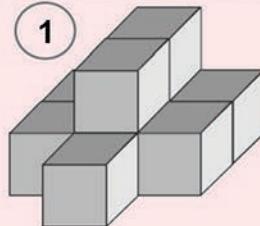
## Je relève des défis mathématiques

### 1. Des maths autour de toi



### 2. Jeu de cubes

Combien faut-il de cubes pour réaliser chacune de ces constructions ?



### LES « Z'ARTS » PLASTIQUES



#### Découvre L'ART DU CAMOUFLAGE

Les animaux se camouflent dans la nature pour éviter ainsi d'être dévorés ou pour dévorer plus facilement leur proie.



**Tu vas pouvoir imiter les animaux !**

Pour te dissimuler, tu peux utiliser la peinture, de la terre, des pigments naturels, du sable....

Adopte les couleurs du fond pour camoufler une partie de ton corps.



Ne bouge plus et demande à un adulte de photographier ta création.

### 3. Sudoku

Pour remplir cette grille, tu ne dois utiliser que les chiffres 1, 2, 3 et 4.

Chaque chiffre ne sera présent qu'une fois par ligne et par colonne.

Tu dois placer les chiffres 1, 2, 3 et 4 dans chaque carré de 4 cases comme celui-ci :

1		

1		

1

2

3

4

Quelques photos pour te donner des idées :



peinture

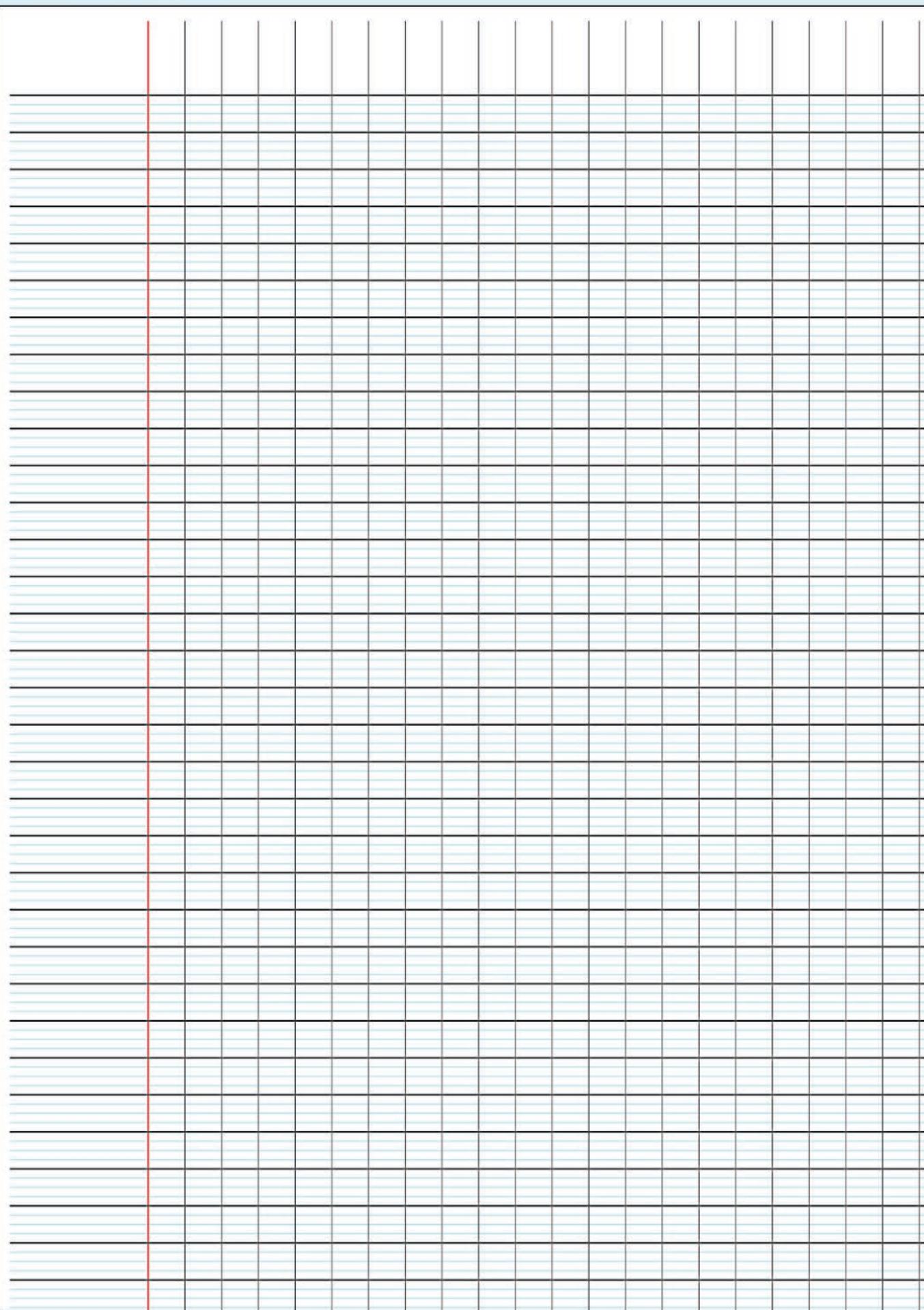


La bras est enduit de terre



**Liu Bolin** est un artiste chinois né en 1973. Il se fait peindre le corps de la tête aux pieds pour se fondre dans le décor qui l'entoure.

Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for notes, with a vertical red margin line on the left.

## Français - Jour 1 et 2

**Réponses J1. La poule et le pommier.****1. Questions.**

- C'est le loup qui s'est déguisé en arbre pour essayer de manger la poule.
- Les anomalies de l'arbre : dix doigts de pied recouverts de fourrure ; deux longues oreilles pointues ; une bouche pleine de dents pointues.
- Elle lui dit que les arbres normalement à cette époque de l'année perdent toutes leurs feuilles.
- Pour moi c'est la poule la plus maligne car elle a tout de suite compris que c'était un loup déguisé.
- On ne peut pas changer son apparence si facilement et ce loup est bien bête d'avoir pensé qu'il pouvait tromper la poule.

**2. Charades.**

Balançoire. (ba-lent-soir).

Baleine. (bas-laine).

**Réponses J2. Le renard et les oies.****1. Questions.**

- Le renard et les deux oies qui sont sœurs.
- L'une voudrait changer de route pour aller à la mare alors que l'autre aime prendre tous les jours le même chemin, ça la rassure.
- Non, elles ont lutté, se sont débattues et ont réussi à s'échapper. Elles ont été **courageuses**.
- Elles ont sans doute eu **très peur** avec le cœur qui battait très vite. Elles ont eu besoin de se remettre de leurs émotions et de **se reposer**. Elles devaient sans doute sans cesse penser qu'elles avaient échappé à la mort de peu. Elles ont été **bouleversées** puis **soulagées** d'être vivantes.

**3. Vrai ou faux.**

- Faux.
- Vrai.
- Vrai.
- Faux.

## Corrigés mathématiques CE jours 1 et 2

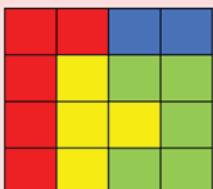
## Corrigé jour 1

1. Je ne peux pas acheter 1 kg d'ail :  $1 + 1 + 2 + 2 + 6 = 12 \rightarrow 12 \text{ €} > 10 \text{ €}$ Je peux acheter 1kg de pastèque :  $1 + 1 + 6 + 2 = 10$ 

2. Coralie a 20 billes et Jean en a 10.

A eux deux, Coralie et Jean ont  $15 + 15 = 30$  billes.Coralie a le double de jean :  $2 \times 10 = 20$  et  $20 + 10 = 30$ 

3. La pièce grise est en trop. Il y a plusieurs solutions, en voici une qui a



## Corrigé jour 2

1. Jean a tort : il en a autant que Victor qui 18 œufs ( $6+6+6$ ) mais plus qu'Aurélie qui a 17 œufs ( $12+5$ )

2. Jeu de cubes

Construction 1 : 9 cubes

Construction 2 : 12 cubes

3. Sudoku

1	2	4	3
4	3	1	2
2	1	3	4
3	4	2	1

## Musique



Bonjour ! Moi c'est Hubert ! Demande à tes parents s'ils me connaissent puis écoute attentivement ma chanson.



<http://aca.re/tcSDt>



Bonjour ! Moi c'est Gek ! Prêt à faire de la musique ?

Je te présente Hubert Hess. Ecoute sa chanson en flashant le QR code et réponds aux questions !

### Questions

1) Hubert nous dit que sa chanson est :

- A – Un rock      C – Un séga  
B – Un maloya    D – Une valse

3) Numérote dans l'ordre les éléments que tu entends au début de la chanson (tu peux réécouter plusieurs fois).

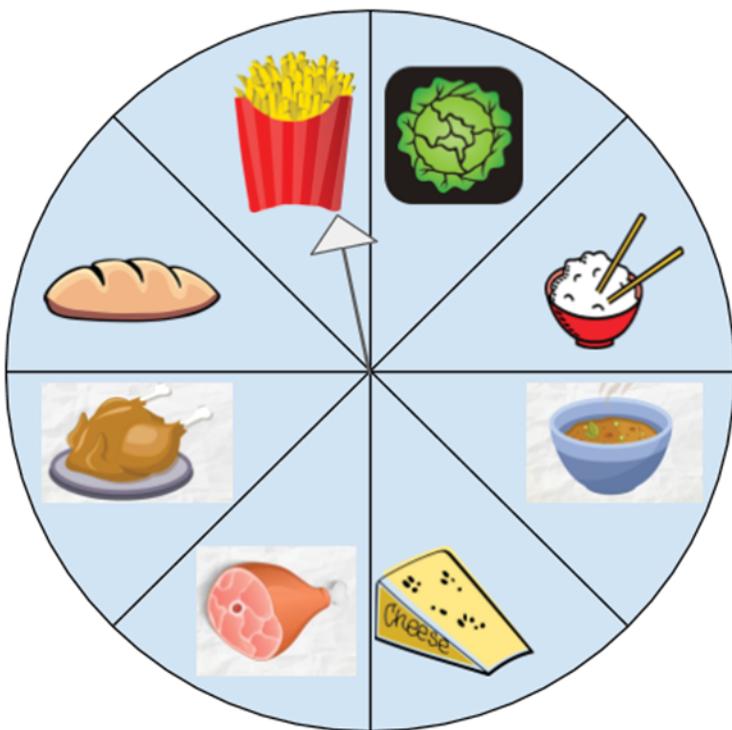
- ..... percussions  
..... chanteur  
..... instruments mélodiques

2) La chanson de Hubert Hess est en :

- A – Espagnol      C – Français  
B – Créole           D - Anglais

3. 1) Percussions, 3) Chanteur, 2) Instruments mélodiques  
Réponses : 1. Séga - 2. Créole

## Anglais



### I LIKE FOOD !

Joue et apprends à dire ce que tu aimes manger.

Fabrique une roue comme ci-contre et fixe une flèche en papier ou en carton au centre avec une attache parisienne.

Pour dire si tu aimes ou si tu n'aimes pas un aliment, tu peux t'aider des 2 symboles ci-dessous



Tu peux jouer seul pour t'entraîner, puis jouer avec des amis ou ta famille.

## La souris au bord de la mer.

Une Souris dit à son père et sa mère qu'elle allait faire une promenade au bord de la mer.

« Nous allons nous faire du souci ! » s'écrièrent-ils. « Le monde est si cruel, n'y va pas ! »

« J'ai pris une décision » dit fermement la Souris. « Je n'ai jamais vu l'océan et il est grand temps que j'y aille. Rien ne pourra me faire changer d'avis. »

« S'il est impossible de t'arrêter », dirent le père et la mère Souris, « alors, sois prudente ! »

Le lendemain, dès l'aube, la souris commença son voyage. Mais avant même la fin de la matinée, elle avait déjà eu beaucoup de soucis.

Un chat avait surgi de derrière un arbre et lui avait sauté dessus. La Souris lui avait échappé de justesse en ne laissant qu'un bout de sa queue entre ses dents.



Puis l'après-midi, elle avait été attaquée par les oiseaux et les chiens. Là encore, elle a couru pour sauver sa vie.

Elle s'était perdue plusieurs fois, et elle était épuisée et apeurée.

Le soir, la Souris grimpa lentement une dernière colline et vit la plage devant elle. Elle vit les vagues rouler sur le sable et toutes les couleurs du soleil couchant dans le ciel.

« Comme c'est beau ! » s'écria la Souris. « J'aimerais que Papa et Maman soient là et voient la mer avec moi. »

La lune et les étoiles commencèrent à apparaître dans le ciel. La Souris s'assit en silence au sommet de la colline. Elle fut submergée par un profond sentiment de bonheur.

**Un moment de vrai bonheur vaut tous les efforts du monde.**

Extrait de « Fables » d'Arnold

### 1. Questions.

- Quel est le projet de la petite souris ?
- Réussit-elle à le réaliser ? Comment le sais-tu ?
- Retrouve les 3 animaux qui l'ont attaquée.
- Que penses-tu des parents de la petite souris ? Penses-tu qu'ils ont eu raison ou tort de la laisser partir ?

### 2. Vrai ou Faux.

- La petite souris est peureuse.
- La petite souris désobéit à ses parents.
- Ses parents lui font confiance même s'ils sont inquiets.
- La souris a voyagé durant une journée.

### 3. Recopie la dernière phrase de cette fable. Explique ce que tu as compris.

### 4. A ton tour d'écrire.

Complète ces débuts de phrases comme tu le souhaites.

Je suis prudent (e) quand .....

Mes parents sont inquiets quand .....

Je suis heureux (heureuse) quand .....

### 5. Raconte une situation dans laquelle, comme la petite souris, tu as été courageux (courageuse). Dis ce que tu as réussi à faire.

Dis si cela t'a rendu heureux (heureuse).

Recherche d'abord une idée dans ta tête. Tu peux raconter à quelqu'un avant de commencer à écrire.

### CHARADE

Mon premier coupe le bois.

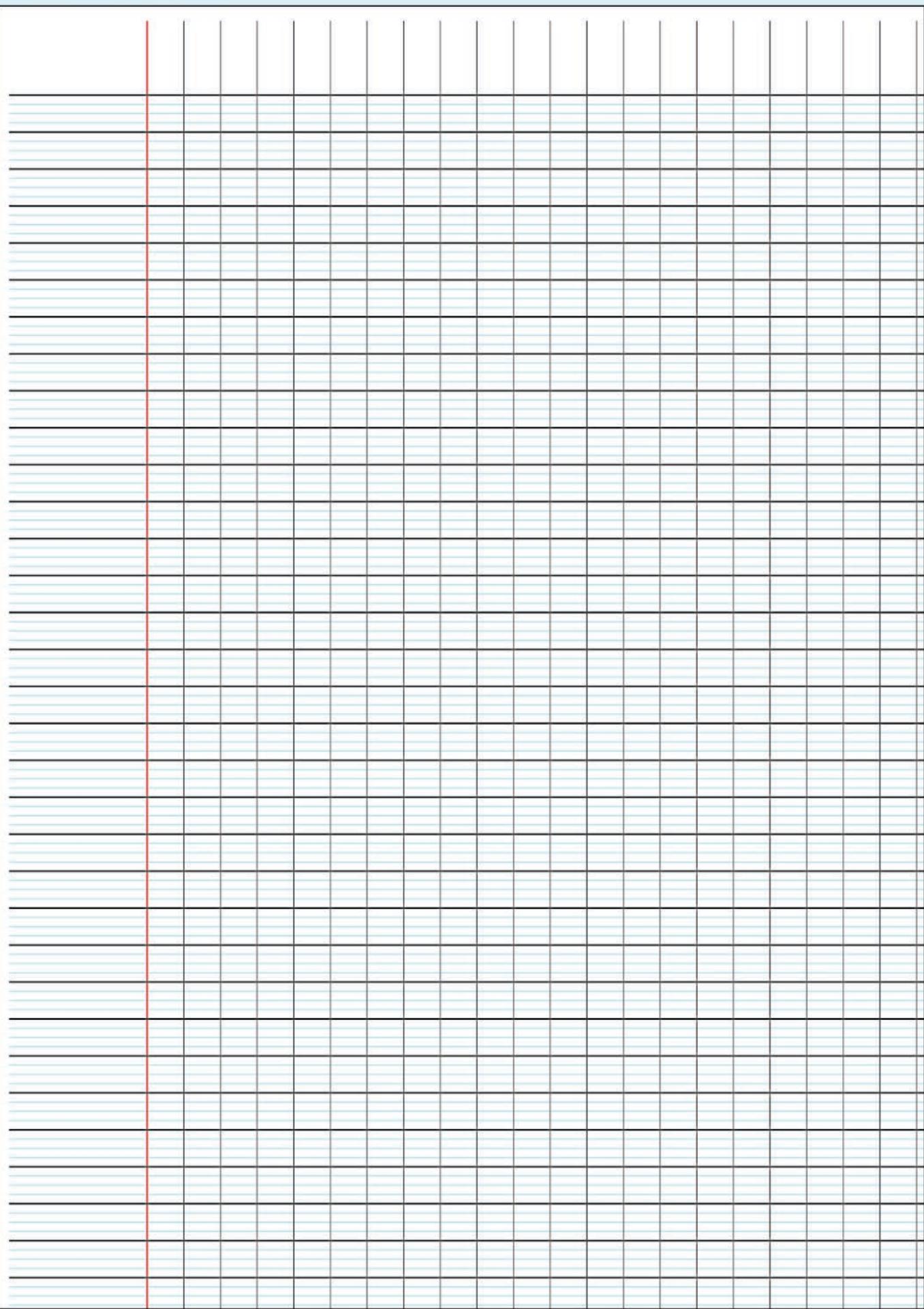
Mon second sert à sentir.

Mon troisième sert à hisser la voile.

Mon tout est une sortie pour toute la famille.



Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for notes, with a vertical red margin line on the left side.

## Je relève des défis mathématiques

### 1. Des maths autour de toi

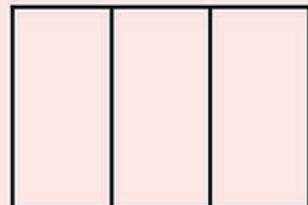


Mes 4 poules pondent chacune 1 œuf par jour.

**Au bout de combien de jours j'aurai rempli ces 3 boîtes d'œufs ?**

### 2. Des drapeaux

Sophie a un drapeau vide avec 3 rectangles :



Elle veut le colorier avec 3 couleurs.



**Combien de drapeaux différents peut-elle colorier ?**

### 3. Un cadeau pour la fête des pères

Pour la fête des pères, Jean compte l'argent dans sa tirelire. **Quel cadeau peut-il acheter ?**



## Je fais des sciences

Certaines couleurs se font avec d'autres couleurs !

Tu as besoin de :

- Ciseaux, des feutres
- Un verre, de l'eau
- Un filtre à café en papier

Ton expérience :

- Découpe une bande de papier d'environ 4cm de large dans le filtre.
- Fais un gros point d'une couleur sur la bande de papier à environ 2cm du bas.
- Verse un peu d'eau au fond du verre sans que le point soit dans l'eau.



Une fois l'expérience terminée, écris ce qui s'est passé et ce que tu as compris.

---



---



---



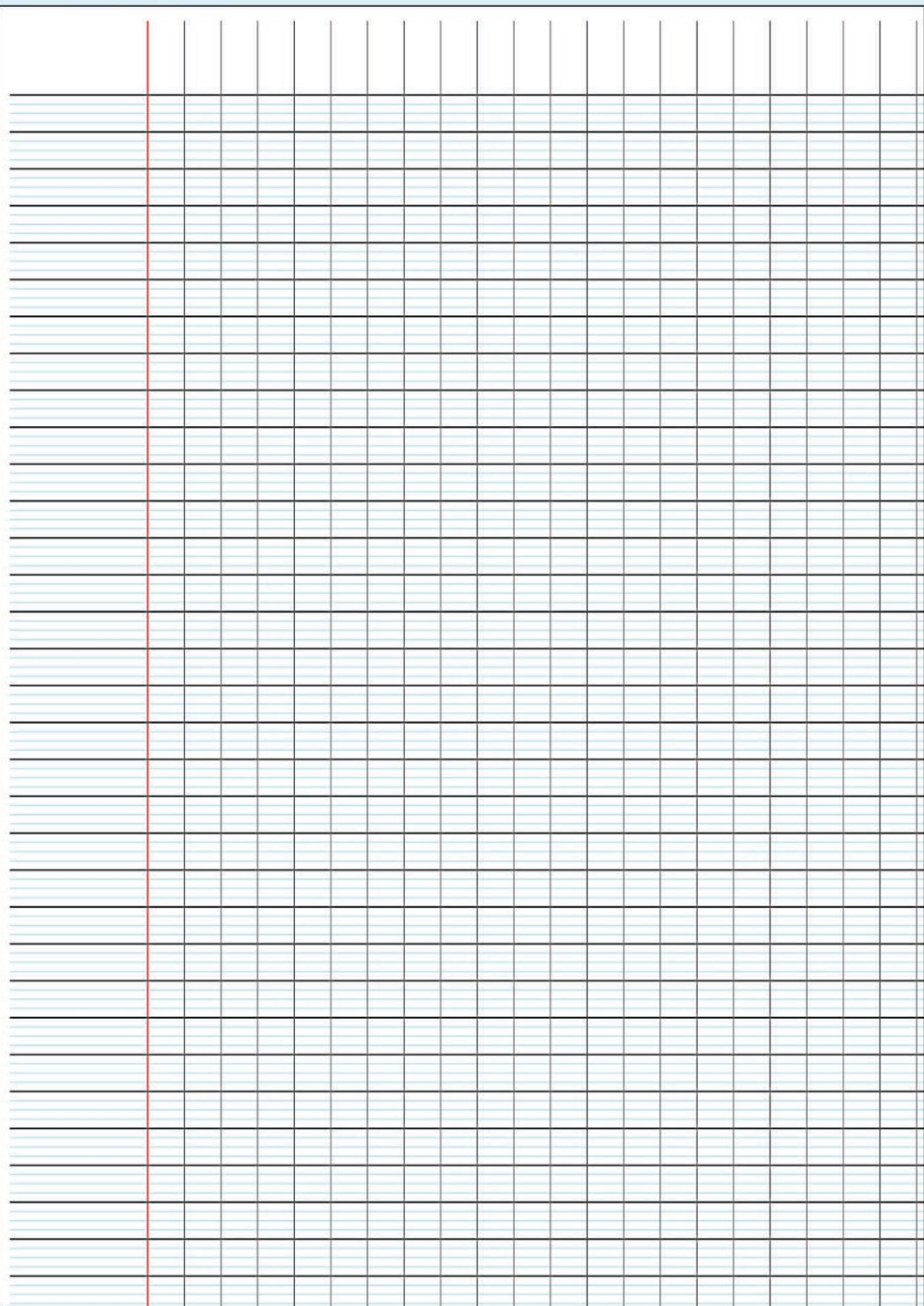
---

Pour voir une vidéo de l'expérience, scanne le QR Code.



**Explications :** la couleur des encres est faite avec plusieurs produits colorés mélangés ensemble. L'eau en montant dans le papier, emporte les produits à des vitesses différentes et les sépare sur le papier.

Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for notes, with a vertical red margin line on the left.

## Le lièvre et la tortue.

Il était une fois un lièvre qui prétendait être l'animal le plus rapide de tous. En effet, ses longues pattes lui permettaient d'atteindre de grandes vitesses. Lassée de l'entendre se vanter, la tortue lui proposa un défi :

« - Je vous parie, Monsieur le lièvre, que je franchirai la première la ligne d'arrivée. »

Le lièvre qui fut touché dans son orgueil, se moqua de la tortue mais accepta de faire la course.

« - Regardez, disait-il à ses congénères, voici la course la plus drôle que j'aie jamais faite ! Madame la tortue, vous allez voir qu'il ne faut pas me défier. »

Plein d'assurance et d'arrogance, le lièvre laissa de l'avance à la tortue qui prit le départ de son pas lent. Le lièvre en profita alors pour manger, discuter avec ses amis et il fit même une petite sieste.

Pendant ce temps-là, la tortue continuait d'avancer à son rythme. Quand le lièvre se

réveilla, il vit avec stupeur que son adversaire allait franchir la ligne d'arrivée. Il courut alors aussi vite qu'il put mais ne parvint pas à rattraper la tortue qui passa la ligne d'arrivée en premier.

« - N'avais-je pas raison, Monsieur le lièvre ? A quoi vous sert de courir si vite si vous n'utilisez pas aussi votre tête ?! »

Le lièvre tout penaud, se rendit compte qu'il ne servait à rien de faire les choses à toute vitesse si c'était pour ne pas les faire correctement.

**Rien ne sert de courir, il faut partir à point.**



Texte adapté des Fables de La Fontaine.

### 1. Questions.

- Qui sont les deux personnages de cette histoire ?
- Que décident-ils de faire ensemble ?
- Qui aurait dû gagner ? Pourquoi ?
- Qui a effectivement gagné ? Explique ce qui s'est passé.

### 2. Ecris en face de chaque expression ou affirmation Lièvre ou Tortue.



- Se prétend le plus rapide de tous les animaux.  
Propose un pari fou.  
Est touché dans son orgueil.  
Veut donner une leçon à un orgueilleux.  
Fait la sieste pendant la course.  
Se sent tout honteux à la fin de la course.  
Espère gagner en s'appuyant sur son sérieux et son courage.

### 3. Entoure l'affirmation qui te semble correspondre à ce que veut nous faire comprendre l'histoire avec cette phrase : *rien ne sert de courir, il faut partir à point.*

C'est important de s'entraîner pour gagner.  
C'est important d'être orgueilleux dans la vie.  
C'est important d'être persévérant même si on se croit moins fort.

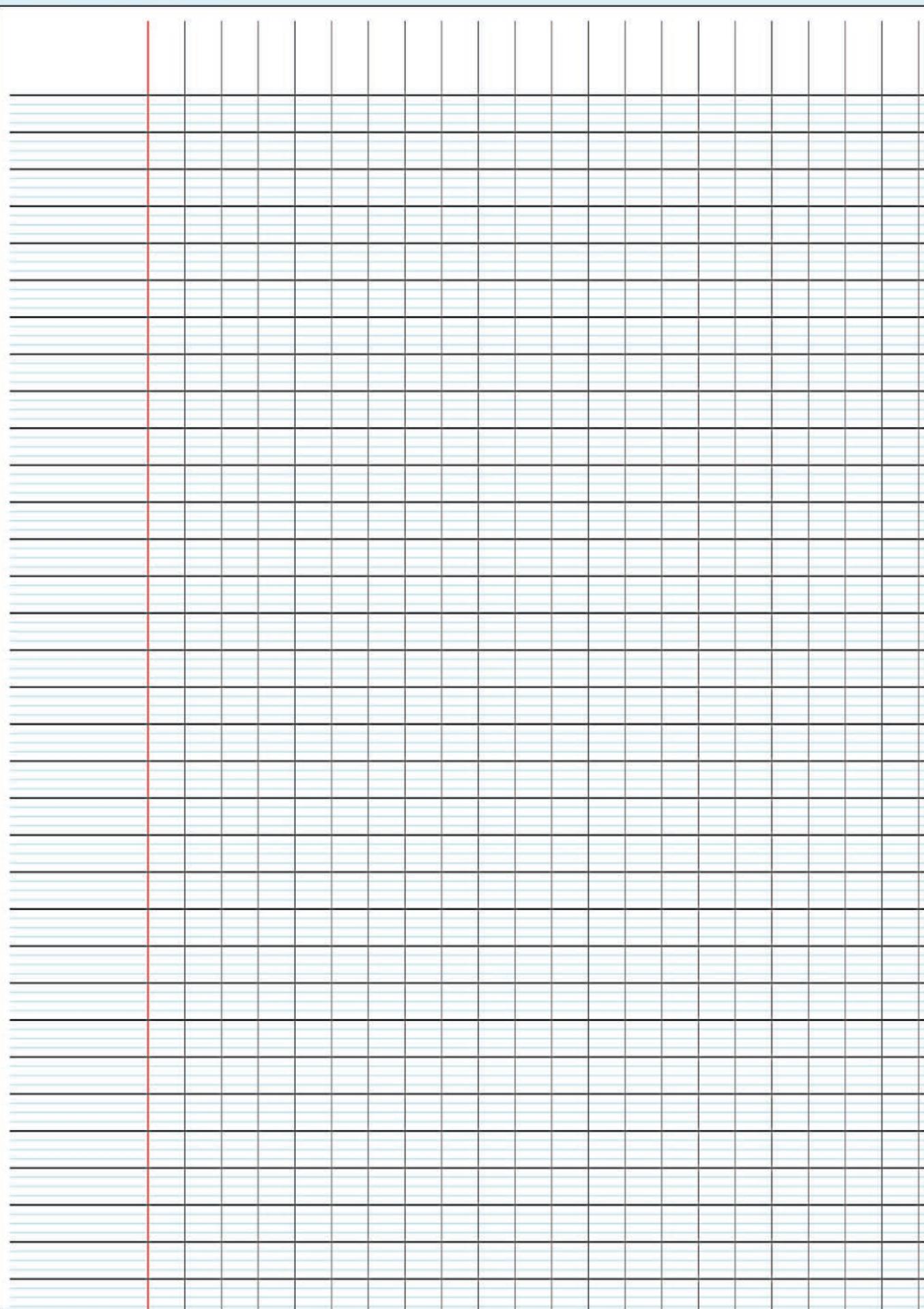
### 4. Dessine quelque chose de cette histoire.

### 5. Rappelle-toi lorsque tu as réussi à faire quelque chose alors que tu ne croyais pas cela possible.

Ecris ce que c'était. Tu peux aussi dessiner la situation.



Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for writing, with a vertical red margin line on the left side.

## Je relève des défis mathématiques

### 1. Des maths autour de toi

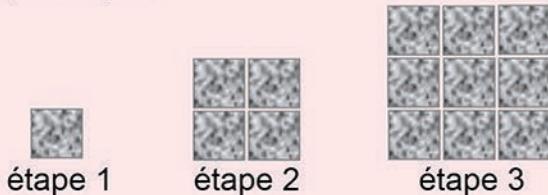
Pour monter une rampe d'escalier, je dois visser 18 supports de fixation comme celui-ci.



J'aurai besoin de combien de vis pour pouvoir visser tous les supports dans le mur ?

### 3. Jeu de construction

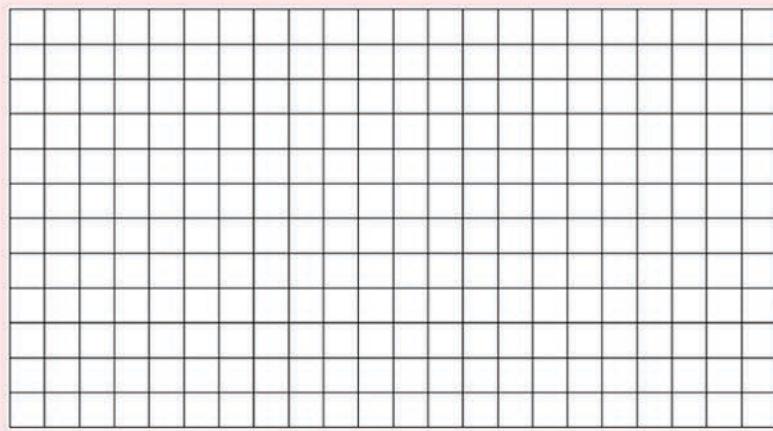
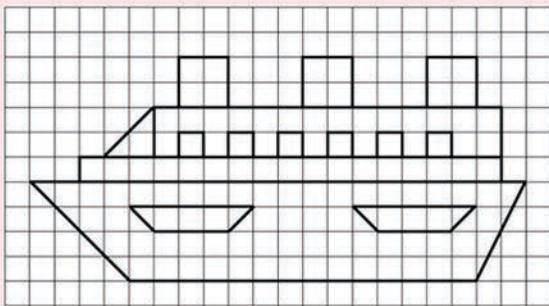
Je place des carreaux au sol en procédant par étape :



Combien j'aurai placé de carreaux à l'étape 4 ? A l'étape 5 ? A l'étape 8 ?

### 2. Bateau sur l'eau...

Reproduis ce bateau sur le quadrillage.



## LES « Z'ARTS » PLASTIQUES

Crée une sculpture en emballant un objet !

Matériel possible :

Un objet -Un tissu ou du papier d'emballage-

Des liens pour emballer (élastiques, ficelle, corde, pinces à linge)



Choisis un objet de ta chambre et enveloppe-le pour le transformer en une sculpture.

Installe ta sculpture dans un espace qui le met en valeur. Quel titre pourrais-tu lui donner ?

Choisis l'angle d'exposition (tourne, renverse ta sculpture pour choisir comment tu vas la présenter)

Fais un socle pour la présenter ou un espace délimité si ta sculpture est trop importante

Immortalise ta sculpture en prenant UNE ou DES photos. La photo est la trace de ton travail

Emballage du pont Neuf Paris 1985



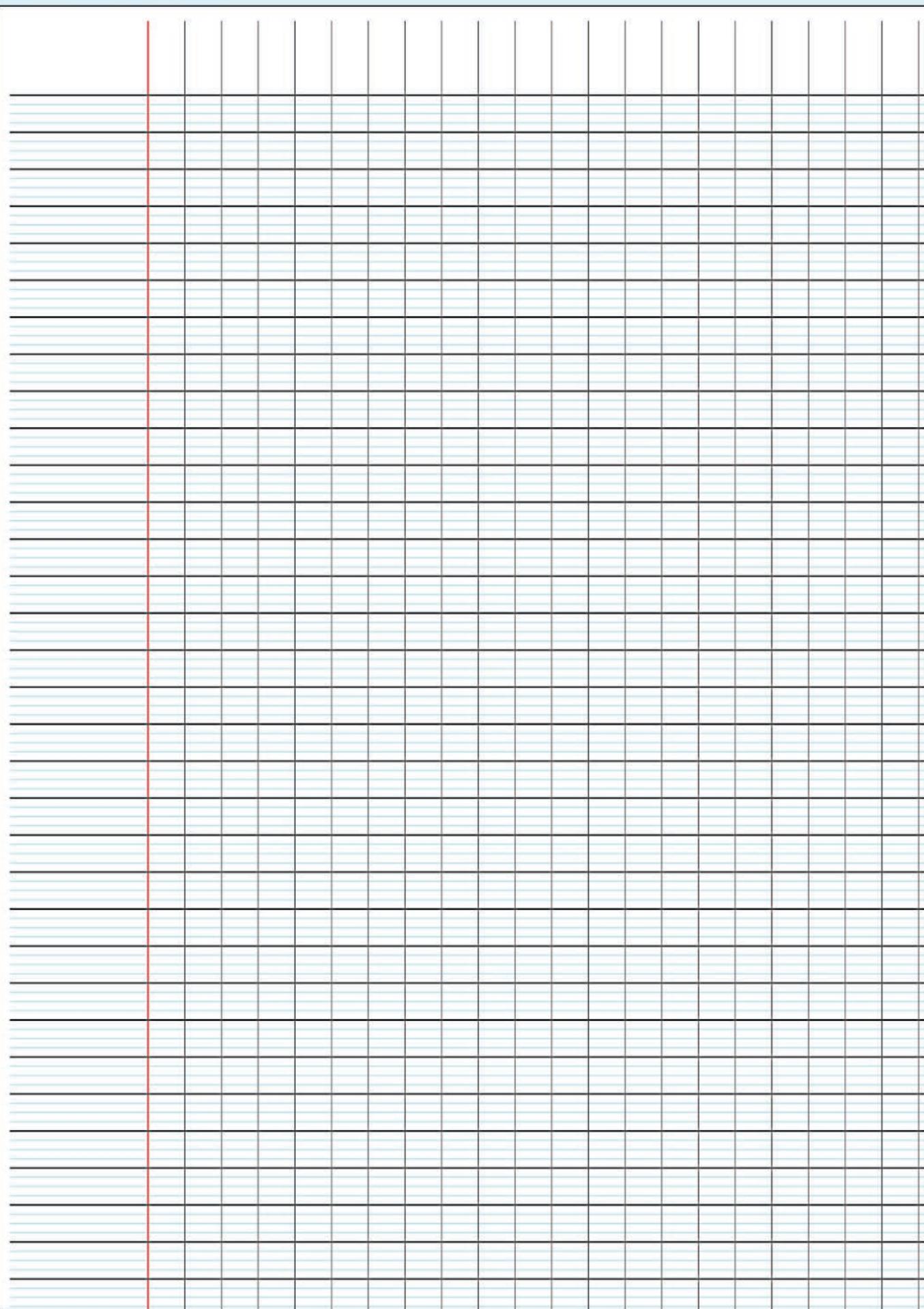
Des artistes qui ont utilisé l'empaquetage.

Le plus célèbre d'entre eux est Christo ! Aidé de sa femme, il a emballé des monuments et même des paysages !

Retrouve ses œuvres sur son site :

<https://christojeanneclaude.net/artworks/realized-projects>

Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for notes, with a vertical red margin line on the left.

## Français - Jour 3 et 4

**Réponses J3. La souris au bord de la mer.****1. Questions.**

- a. Elle veut aller voir la mer.  
 b. Oui, elle réussit. Le soir, au sommet de la colline, elle aperçoit enfin la mer, le sable et les vagues.  
 c. Un chat, des oiseaux puis un chien.  
 d. Ils veulent son bonheur. Ils sont inquiets car ils l'aiment et ils ont peur des dangers pour elle mais ils la respectent et lui font confiance.

**2. Vrai ou Faux.**

- a. Faux. b. Faux.  
 c. Vrai. d. Vrai.

**Charade :** Cinéma. (scie-nez-mât).

**Réponses J4. Le lièvre et la tortue.****1. Réponses.**

- a. Le lièvre et la tortue.  
 b. Ils décident de faire une course de vitesse.  
 c. Le lièvre car il a de grandes pattes et est très rapide.  
 d. C'est la tortue qui a gagné. Le lièvre a mangé, discuté avec ses copains puis fait la sieste. Quand il s'est réveillé, c'était trop tard, la tortue était presque arrivée.

**2. Ecris en face de chaque expression ou affirmation Lièvre ou tortue.**

Se prétend le plus rapide de tous les animaux : **Lièvre**.

Propose un pari fou : **Tortue**.

Est touché dans son orgueil : **Lièvre**.

Veut donner une leçon à un orgueilleux : **Tortue**.

Fait la sieste pendant la course : **Lièvre**.

Se sent tout honteux à la fin de la course : **Lièvre**.

Espère gagner en s'appuyant sur son sérieux et son courage : **Tortue**.

**3. Entoure l'affirmation**

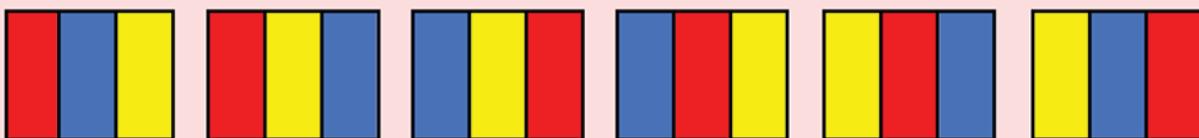
C'est important d'être persévérant même si on se croit moins fort.

## Corrigés mathématiques CE jours 3 et 4

## Corrigé jour 3

1. J'aurai rempli les 3 boîtes au bout de 7 jours  
 $10+6+12=28$  places pour les œufs dans les 3 boîtes  
 4 œufs par jour  $\rightarrow 4 \times 7=28$

2. Elle peut faire 6 drapeaux



3. Pour la fête des pères, Jean peut acheter le chapeau ou les lunettes

Il a dans sa tirelire :  $20+5+5+2+2+1+1+1=37$  €  
 $50+50+20+20+20+10+10+10+10+5+5+5+2+2=219$  centimes soit 2€ et 19 centimes  
 En tout, il a 39 € et 19 centimes

## Corrigé jour 4

1. J'aurai besoin de 54 vis  
 $3 \times 18=54$
2. Vérifie que tous les éléments du bateau sont dessinés, qu'ils ont la même forme que sur le modèle et que chaque trait fait le même nombre de carreaux que sur le modèle.
3. A la 4<sup>ème</sup> étape, j'aurai  $4+4+4+4$  ou  $4 \times 4$  carreaux, soit **16 carreaux**  
 A la 5<sup>ème</sup> étape, j'aurai  $5+5+5+5+5$  ou  $5 \times 5$  carreaux, soit **25 carreaux**  
 A la 8<sup>ème</sup> étape, j'aurai  $8+8+8+8+8+8+8+8$  ou  $8 \times 8$  carreaux, soit **64 carreaux**

## Musique



Bonjour !


<http://aca.re/tcSDt>


Bonjour ! Tu te souviens de moi ? Je suis Gek ! Rappelle-toi de la chanson de Hubert Hess. Ecoute la en flashant le QR code et réponds aux questions !

## Questions

- 1) Entoure les instruments que Hubert nous invite à utiliser dans sa chanson.



Kayanm



Guitare



Roulèr



Mains



Triangle

- 2) Imité le son de chaque instrument avec la bouche.

- 3) Sais-tu quels instruments de musique n'existent qu'à la Réunion ? Colorie leurs noms.

Indice : Il y en a deux. L'un fait « dou doum ! » et l'autre fait « chhhh chhhh »...

Réponse : 1. kayannm, mains, triangle

## Anglais : An English clapping game



Apprends un clapping game en anglais ! Trouve un (ou une) partenaire pour jouer avec toi.

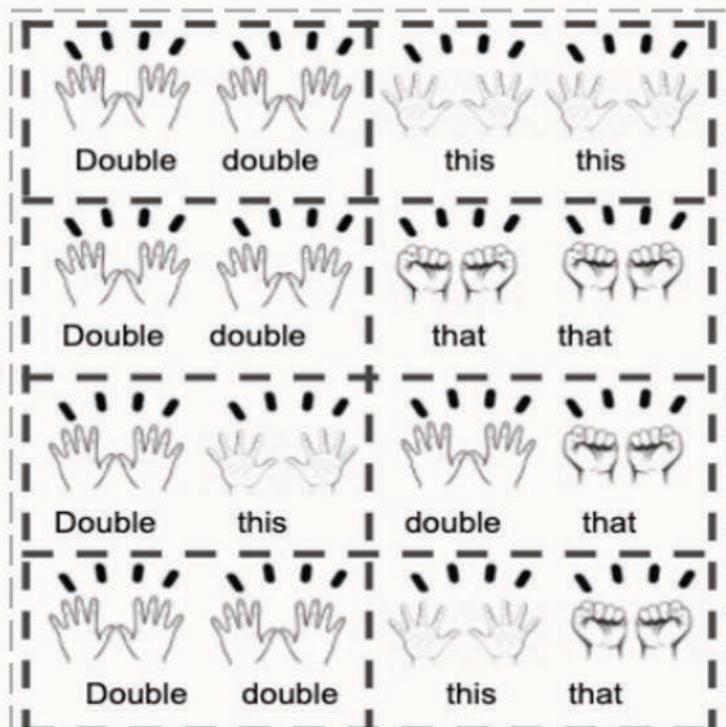
1-Scanne le QR code pour découvrir ce qu'est un clapping game.



2-Observe les mouvements et entraîne-toi à faire l'enchaînement avec quelqu'un.



3-Lorsque tu connais bien les gestes, chante en t'aidant de la vidéo! Et va le plus vite possible!



## Le lion et le rat.

Il était une fois un lion qui dormait paisiblement à l'ombre d'un arbre. Il fut soudain réveillé par un rat qui sortit de sous ses pattes.

Très en colère, le lion dit au rat :

« - Sachez Monsieur qu'il est impoli de réveiller quelqu'un de telle manière ! »

Le rat, tout confus, répondit :

« - Veuillez me pardonner sire, je ne l'ai pas fait exprès. S'il vous plaît, ne me mangez pas ! »

Le lion, roi des animaux, se radoucit et lui promit de ne pas le manger.

Le rat sut s'en souvenir quand un jour, il découvrit le lion pris dans les filets d'un chasseur. Le grand félin avait eu beau rugir et se débattre, il restait pris au piège. Le petit rongeur, quant à lui, donna un coup de dents

dans l'une des mailles du filet qui se défit d'un seul coup.

Le lion une fois libéré, remercia chaleureusement son ami.

Il est facile de croire que lorsqu'on est grand et fort, on peut se sortir de toutes les situations. Mais il ne faut pas oublier que parfois, on a aussi besoin d'un plus petit que soi.



Texte adapté des Fables de La Fontaine.

### 1. Questions.

- Qui sont les deux personnages de cette histoire ?
- Pourquoi le lion était-il en colère contre le rat au début du texte ?
- De quoi le rat a-t-il eu peur ?
- Le rat a ensuite sauvé la vie du lion. Explique pourquoi et comment.

### 2. Ecris en face de chaque expression ou affirmation Rat ou Lion.

Le grand félin :

Le petit rongeur :

Le roi des animaux :

Le plus petit :

Il s'est radouci :

Il a supplié :

Il a remercié son ami :



### 3. Entoure l'affirmation qui te semble correspondre à l'histoire.

Quand on est grand et fort, on n'a besoin de personne.  
Il faut essayer d'être attentif à tout le monde car on peut toujours avoir besoin des autres.  
C'est important de montrer sa force.

### 4. Recopie le plus soigneusement possible ce que dit le lion au rat.

### 5. Recopie le plus soigneusement possible ce que répond le rat au lion.

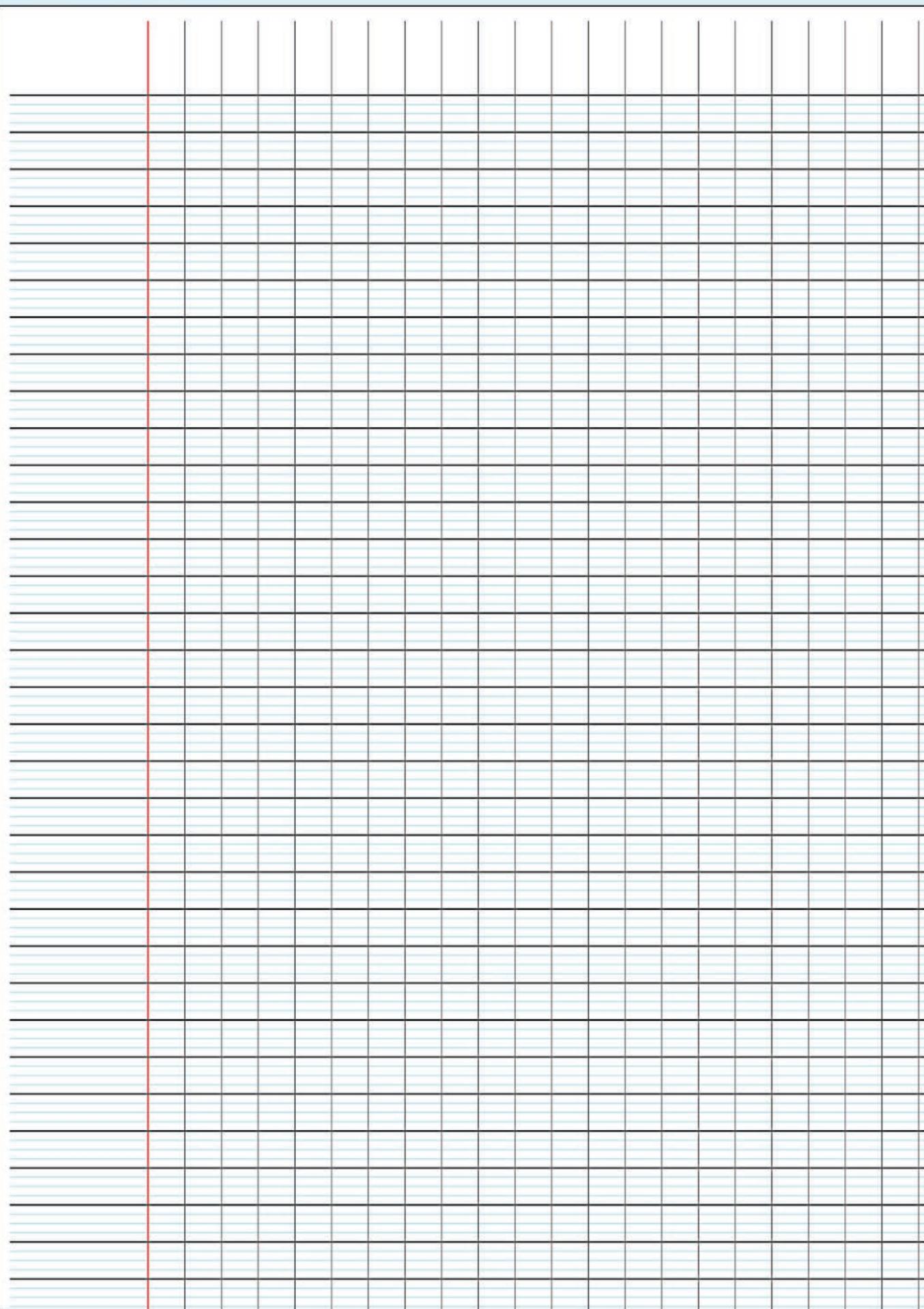
### 6. Dessine quelque chose de cette histoire.

#### DEVINETTES : QUI SUIS-JE ?

J'adore grignoter du fromage mais quand je sors de mon trou, je dois me méfier des griffes de celui qui aimerait me croquer.

Je suis .....

Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for notes, with a vertical red margin line on the left.

## Je relève des défis mathématiques

### 1. Des maths autour de toi

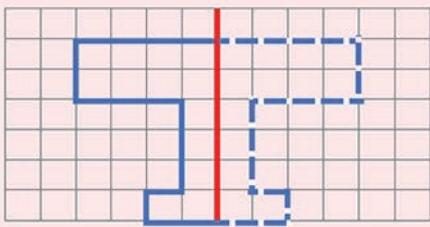
Je n'ai pas le droit de rouler au-dessus de la vitesse indiquée sur le panneau.



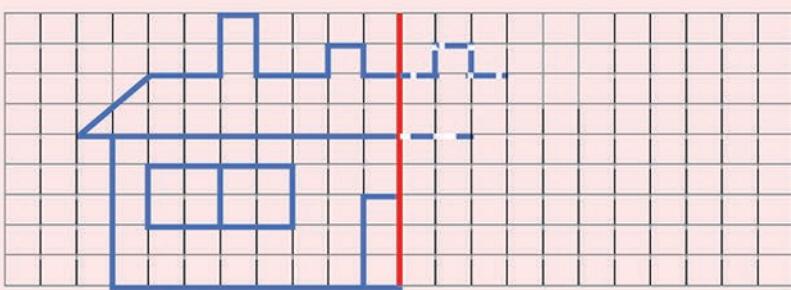
1. Est-ce que j'ai le droit de rouler à 65 km/h ?
2. Si je roule à 30 km/h, de combien je peux accélérer au maximum pour ne pas dépasser la vitesse autorisée ?
3. Qu'est-ce que je dois faire pour ne pas dépasser la vitesse autorisée si j'arrive à 65 km/h ?

### 3. Une figure symétrique

Sur cet exemple, on a complété la figure bleue par symétrie.



A ton tour de terminer cette figure sur le quadrillage.



## Je fais des sciences

### Pourquoi l'eau monte toute seule ?

Pour cette expérience, tu as besoin de :

- une bouteille en verre
- une assiette creuse
- de l'eau chaude du robinet (fais attention !), du colorant pour mieux voir.

Ton expérience :

- Remplis la bouteille d'eau chaude.
- Mets de l'eau froide et du colorant dans le fond de l'assiette.
- Vide la bouteille d'eau chaude, retourne-la et fais-la tenir debout sur le fond de l'assiette.



Que constates-tu après quelques minutes ? Ecris ce que tu as fait et ce que tu comprends.

---



---



---



---



---

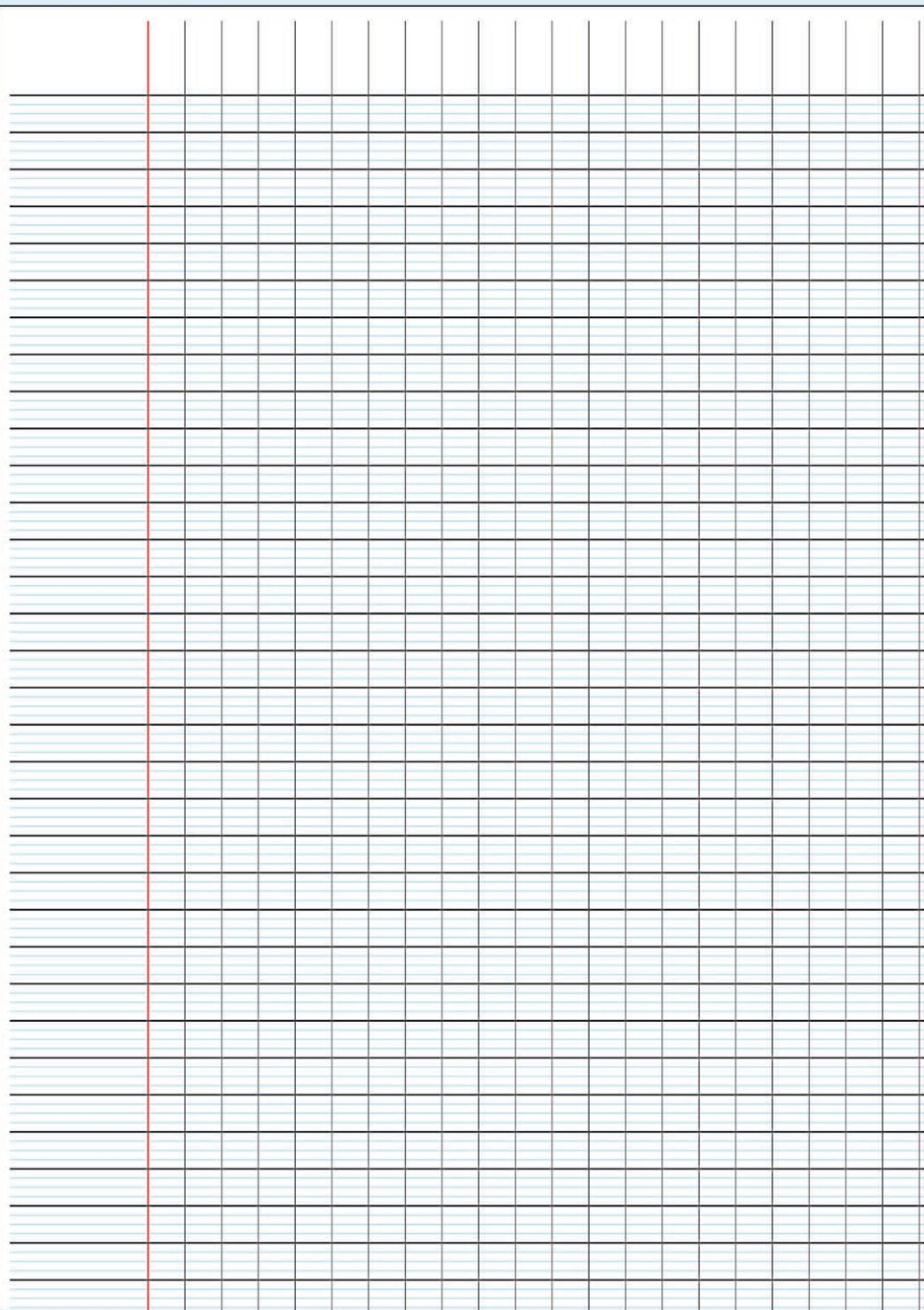


---

Pour voir une vidéo de cette expérience, scanne le QR Code.



Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of 20 horizontal lines for notes, with a vertical red margin line on the left.

## Le pyjama du gorille.

Du temps de mon arrière-arrière-arrière-arrière-grand-père, le zèbre n'avait pas de rayures. Il portait juste un pelage marron qui le faisait ressembler à un petit cheval.

En revanche, la girafe, elle, avait des rayures : de belles raies blanches et noires.

Mais un jour, dans la savane, la girafe rencontra la panthère.

La panthère trouva les rayures fort belles. Elle se dit que cela faisait distingué et que ça amincissait la silhouette.

La girafe, au contraire, lui fit des compliments sur sa robe tachetée. Elle trouvait ça très mignon. Elles papotèrent tout l'après-midi et finirent par s'échanger taches contre rayures.

Hélas, quand la panthère rentra chez elle, son mari ne fut pas content du tout. Il la trouva ridicule avec sa nouvelle robe. Il la chassa de la maison. La panthère voulut retrouver la

girafe. Mais celle-ci était déjà loin grâce à ses longues pattes !

La pauvre bête était au bord des larmes quand elle croisa un gorille. Celui-ci commença par se moquer d'elle. Mais la panthère était rusée :

- Je me fiche de ce que tu peux dire, lui répondit-elle. Ces rayures sont des rayures magiques. Grâce à elles, je vois de nuit autant que de jour. Et c'est bien commode pour chasser !

Le gorille devint noir de jalousie. Si les rayures étaient magiques, il en voulait lui aussi.

Il se tapa fort sur le ventre. Il menaça la panthère et l'obligea à les lui échanger contre son noir pelage.

La panthère retourna chez elle et son mari la trouva très chic en panthère noire.

Mais à la nuit tombée, le gorille se rendit compte que les fameuses rayures n'étaient pas magiques du tout. La panthère s'était moquée de lui. Décidé à

se venger, il la chercha dans chaque recoin de la forêt. Mais elle était bien cachée, toute noire au milieu de la nuit.

Le gorille rentrait chez lui, furieux d'avoir été berné, lorsqu'il trouva le zèbre sur son chemin.

Comme chacun le sait, le zèbre n'est pas très malin. Aussi le gorille le réveilla et lui dit :

- Malheureux ! Tu n'as pas honte de dormir sans rien sur le dos ? Le zèbre se frotta les yeux, étonné. Alors, le gorille lui expliqua qu'il n'était pas correct de dormir tout nu.

- Si tu veux, ajouta-t-il, je te prête mon pyjama. J'en ai un autre à la maison...

Le zèbre accepta les rayures... Et c'est depuis cette nuit-là qu'il a la peau zébrée.

Maintenant, il voudrait bien se débarrasser de ce pyjama encombrant, mais l'histoire a fait le tour de la forêt.

Et plus personne, au grand jamais, ne se laissera attraper !

Extrait de Bonnes nouvelles de Michel Piquemal, Ed Sedrap.



### 1. Entoure tous les animaux que tu retrouves dans cette histoire.

Le renard. Le gorille. La panthère. Le crocodile. Le zèbre. L'hippopotame. Le guépard. La gazelle. La girafe. Le singe.

### 2. Vrai ou faux.

- C'est une histoire pour expliquer l'origine du pelage des animaux.
- La panthère et la girafe échangent leur robe.
- Le mari de la panthère la trouve très belle avec sa nouvelle robe.
- Le gorille se moque de la panthère.
- La panthère ment au gorille.
- Les rayures données par la panthère au gorille sont magiques.
- Le gorille utilise à son tour une ruse pour se débarrasser de ce pelage.

### 3. Retrouve de quel animal il s'agit.

- Elle a de longues pattes.
- Son mari la trouve très chic en noir.
- Il est d'abord noir de jalousie puis furieux.
- Elle s'est cachée dans la forêt toute la nuit.
- On dit qu'il n'est pas très malin.

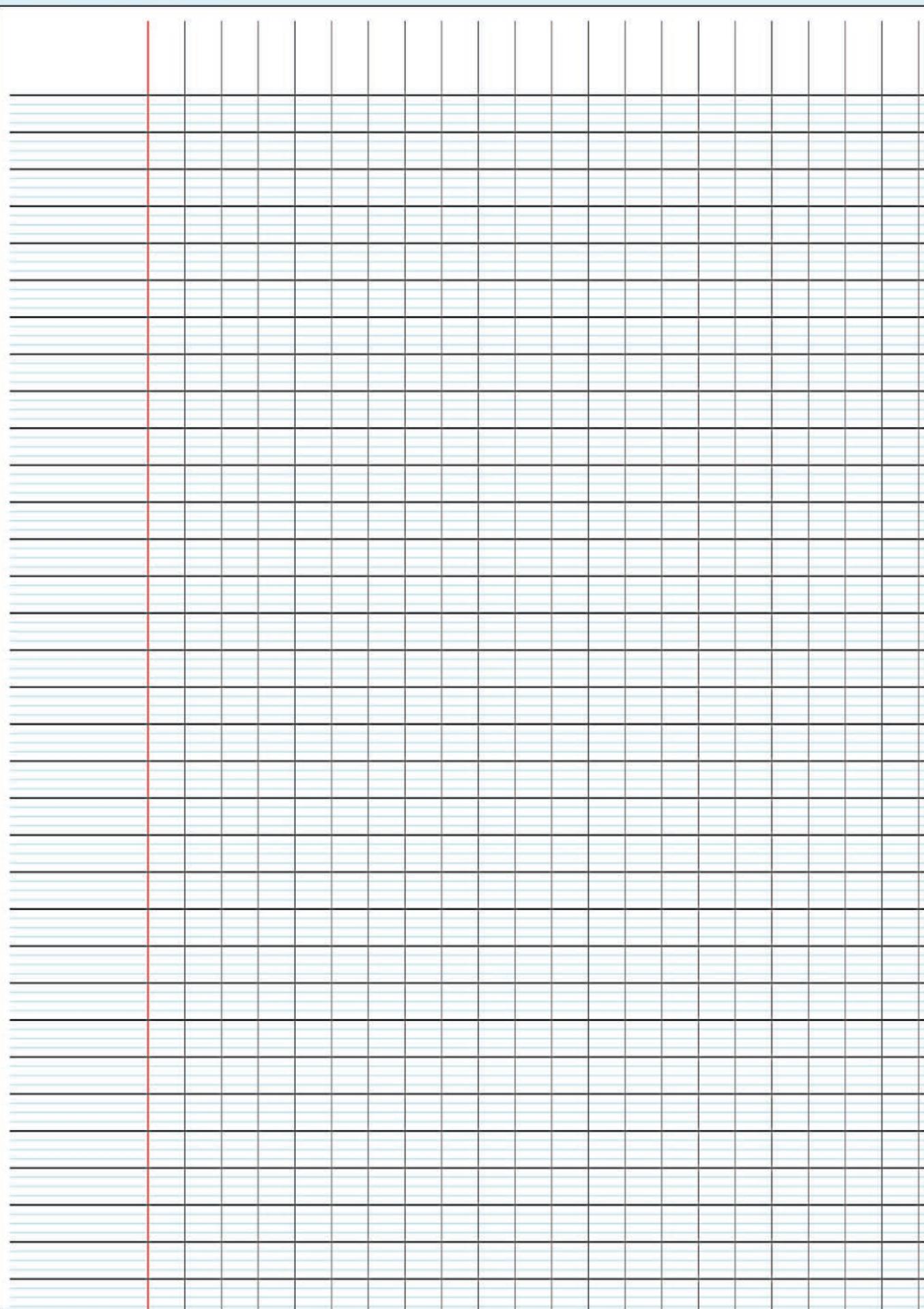
### 4. Questions.

- Que décident de faire la girafe et la panthère après avoir discuté tout l'après-midi ?
- Pourquoi la panthère veut-elle absolument retrouver la girafe ?
- Quelle est la ruse que la panthère utilise face au gorille pour se débarrasser de ses rayures ?
- Pourquoi est-ce intéressant selon la panthère d'avoir des rayures magiques ?
- Comment le gorille s'y prend-il pour échanger ses rayures avec le zèbre ?

### 5. Dessine le gorille en pyjama.



Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of lines for writing notes, with a vertical red margin line on the left.

## Je relève des défis mathématiques

### 1. Des maths autour de toi

Je viens d'arriver en vélo devant ce panneau. Si je vais à gauche, je me rends au Tévelave et si je vais à droite, je me rends à La Chaloupe ou à Trois Bassins.



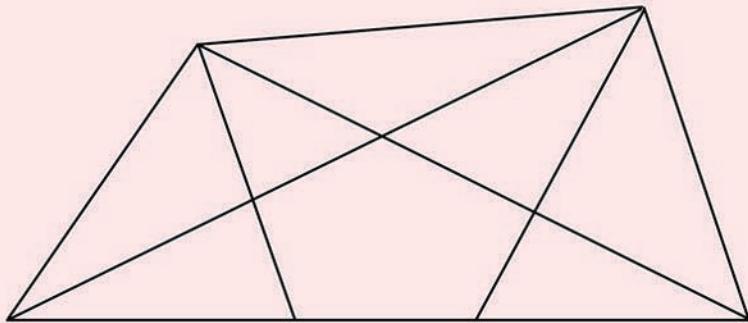
1. Je suis parti de Trois Bassins. J'ai roulé combien de kilomètres pour arriver à ce panneau ?
2. Depuis trois bassins, j'aurai roulé combien de kilomètres si je vais jusqu'au Tévelave ?
3. Depuis le Tévelave, je devrai rouler combien de km pour revenir à La Chaloupe ?

### 3. Des triangles cachés

Dans cette figure, combien y a-t-il de triangles formés d'un seul morceau ?

Combien y a-t-il de triangles formés de 2 morceaux ?

Combien y a-t-il de triangles formés de 3 morceaux ?

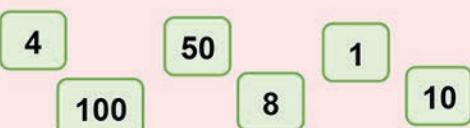


### 2. Le compte est bon

En utilisant les opérations + - et  $\times$ , trouve au moins une solution pour obtenir le nombre cible

459

en effectuant des opérations avec les nombres donnés. Tu n'es pas obligé de tous les utiliser mais tu ne peux les utiliser qu'une seule fois (barre les quand tu les as utilisés).



## LES « Z'ARTS » PLASTIQUES

### Boîte rêvée

Tu vas créer un autre monde imaginaire dans une boîte.

1. Récupère une boîte à chaussure que tu vas peindre avec des couleurs vives.

Regarde les étranges petites bêtes ci-dessous :



2. A toi d'en inventer d'autres en assemblant plusieurs formes suivantes



3. Dessine tes animaux sur du carton léger (Boîtes de céréales ou biscuits)

4. Suspends les personnages créés à un fil. Puis installe-les dans ta boîte.



Rencontre avec Joan Miró (1893-1983) artiste Catalan.

Dans ces tableaux, on voit danser des formes, des signes et des personnages étranges et très colorées.

<https://www.lumni.fr/video/figure-de-joan-miro>

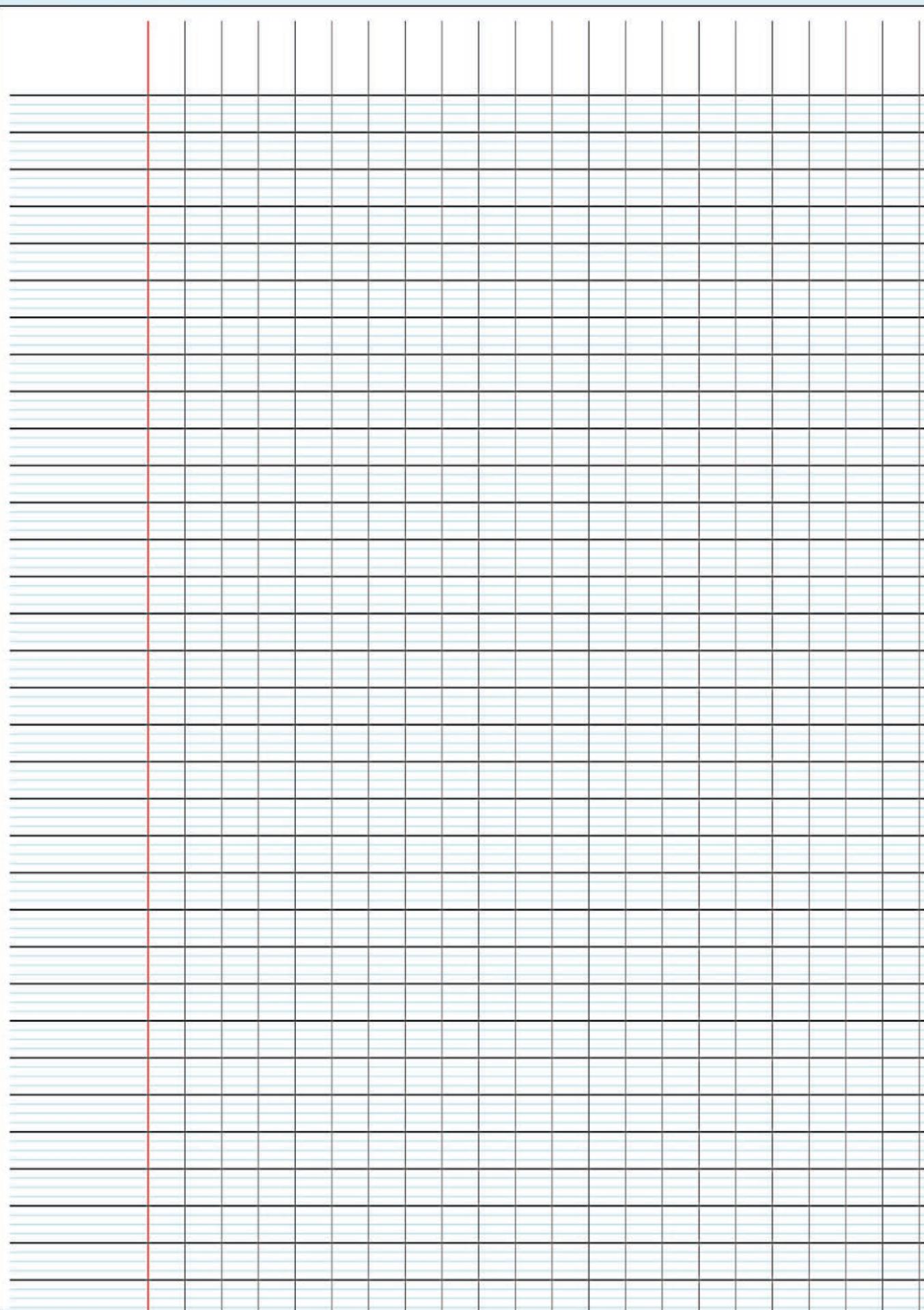


L'or de l'azur



Le sourire des ailes

Sur cette page j'effectue mes recherches, je réponds aux questions et je note mes réponses et solutions pour les jeux et énigmes.



A large grid of lines for notes, with a vertical red margin line on the left.

## Français - Jour 5 et 6

**Réponses J5. Le lion et le rat.****1. Questions.**

- Le lion et le rat.
- Parce que le rat l'a réveillé en sortant juste sous ses pattes.
- Le rat a eu peur que le lion le dévore.
- Le lion était emprisonné dans des filets, le rat a rongé les mailles du filet pour délivrer le lion de ce piège.

**2. Ecris en face de chaque expression ou affirmation Rat ou Lion.**

Le grand félin : lion

Le petit rongeur : rat

Le roi des animaux : lion

Le plus petit : rat

Il s'est radouci : lion

Il a supplié : rat

Il a remercié son ami : lion

**3.. Entoure l'affirmation qui te semble correspondre à l'histoire.**

Il faut essayer d'être attentif à tout le monde car on peut toujours avoir besoin des autres.

**Dévinette : qui suis-je ?**

La souris.

**Réponses J6. Le pyjama du gorille.****1. Entoure tous les animaux que tu retrouves dans cette histoire.**

Le gorille. La panthère. Le zèbre. La girafe

**2. Vrai ou faux.**

- Vrai. - b. Vrai. - c. Faux.
- Vrai. - e. Vrai. - f. Faux.

**3. Retrouve de quel animal il s'agit.**

- La girafe. - b. La panthère.
- Le gorille. - d. La panthère.
- Le zèbre. - f. La panthère et le gorille.

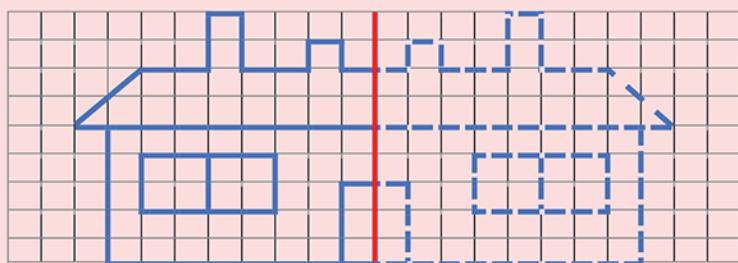
**4. Questions.**

- Elles décident d'échanger leur robe (pelage).
- Elle voudrait reprendre son pelage car elle regrette.
- La panthère lui dit que ses rayures sont magiques.
- Les rayures permettent de bien voir la nuit pour chasser.
- Il lui fait croire qu'il est tout nu et qu'il doit mettre un habit, il lui propose donc ses rayures qu'il compare à un pyjama.

## Corrigés mathématiques CE jours 5 et 6

**Corrigé jour 5****1. Je n'ai pas le droit de rouler à 65 km/h (65>50)**Je peux accélérer de 20 km/h ( $30+20=50$ )Je dois ralentir de 15 km/h au moins ( $65-15=50$ )**2. Il y a 8 carrés de 15**

2	3	8	1	2	9	2	2
6	4	5	3	2	2	3	3
2	7	2	5	6	3	3	6
2	8	5	9	4	3	3	6
3	2	1	6	4	4	0	5
4	2	7	1	1	9	5	5

**3. Figure symétrique****Corrigé jour 6****1. J'ai roulé 12 km pour arriver à ce panneau.**Si je vais au Tévelave, j'aurai roulé 34 km ( $12+22=34$ )Je devrai rouler 24 km pour revenir à La Chaloupe ( $22+2=24$ )**2. Le Compte est bon**

Solutions possibles :  $4 \times 100 = 400$     $400 + 50 = 450$     $8 + 1 = 9$     $450 + 9 = 459$   
 $4 \times 100 = 400$     $400 + 50 = 450$     $10 - 1 = 9$     $450 + 9 = 459$

**3. Triangles cachés**

Il y 7 triangles formés d'un seul morceau.

Il y 6 triangles formés de 2 morceaux.

Il y 3 triangles formés de 3 morceaux.

Si tu n'as pas trouvé tous les triangles, tu peux chercher à nouveau.

## Musique



Bonjour, ça faisait longtemps !



<http://aca.re/tcSDt>



Bonjour ! Tu te souviens de la chanson de Hubert ? Ecoute la en flashant le QR code et réponds aux questions !

### Questions

1) Que faut-il faire avec chacun des éléments cités dans la chanson ?

Relie les éléments comme dans l'exemple.

Sakouyé kayanm

● Jouer du triangle

Bat su lo triang

● Secouer le kayamb

Fé tourné lo rin

● Frapper dans les mains

Bat dan ton min

● Bouger des hanches



Bat dan ton min - Frapper dans les mains  
Fé tourné lo rin - Bouger des hanches  
Bat su lo triang - Jouer du triangle  
Réponse :

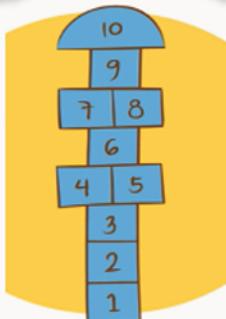
## Anglais : LET'S PLAY HOPSCOTCH !



Scanne ce QR-Code et découvre l'activité proposée

1. Dessine comme dans l'exemple une marelle.
2. Désigne le premier à jouer grâce à la comptine :

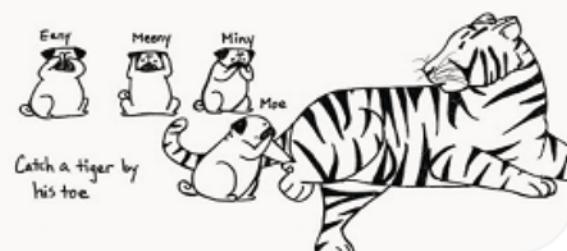
**EEny, meeny, miny, moe,  
Catch a tiger by the toe.  
If is screams, let it go,  
EEny, meeny, miny, moe,  
You are it !**



3. Joue en nommant les cases sur lesquelles tu sautes ! Cela te permettra de réviser les nombres. Tu peux les remplacer par les jours de la semaine.

Variante : Utilise des craies de couleur et nomme une couleur poison afin de savoir quelle(s) case(s) colorée(s) il te faudra éviter :

« Poison colour : RED ! » au début du tour.





RÉGION ACADEMIQUE  
LA RÉUNION

Liberté  
Égalité  
Fraternité

**vacances  
apprenantes**

# Carnet de vacances

## REDACTEURS

Philippe CRAMON CPD IENA  
Isabelle PAYET CPD Mathématiques  
Olivier LEBRETON CPD Mathématiques  
Nathalie LE MIGNANT CPD Français  
Réhana PARVEDY CPD Français  
Stéphane MAUGEAIS CPD Langues Vivantes Etrangères  
Philippe CANTET CPD Sciences  
Nelcy CICCOLI CPD Arts visuels  
Geneviève GOURGOU CPD Arts visuels  
Matthias HOAREAU CPD Musique  
Boris IDMONT CPD Numérique

## SOUS LA DIRECTION DE

Jean-François SALLES

Inspecteur d'Académie, Directeur Académique Ajoint des Services de l'Éducation Nationale

## DIRECTEUR DE PUBLICATION

Vélayoudom MARIMOUTOU

Recteur de l'académie de La Réunion, Chancelier des universités

## COORDINATION PEDAGOGIQUE

Nadège CANTALIA-TEGALI, Inspectrice Education Nationale-1D

## INFOGRAPHIE

Philippe DUFNER, Service communication du rectorat de la Réunion

# *Carnet de vacances*