



Farandole Infos

Le journal de La Farandole Internationale



Numéro 4

Février 2024

Une nouvelle venue en TPS/PS !



Cette période, nous avons eu la chance d'accueillir Carole qui est venue faire un stage dans notre classe . Elle nous a bien aidés et elle va nous manquer...



À la découverte du *Pointillisme* en Petite & Moyenne Sections (PS-MS)

Atelier de peinture de la Statue Akwaba avec les Parents d'Élèves

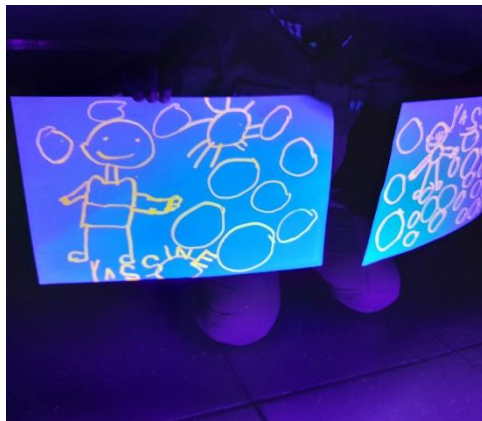


THEATRE NOIR EN GS

Nous avons eu la chance de participer à un atelier sur le théâtre noir avec des artistes venus de la fabrique culturelle. Non !!! N'ayez pas peur. Il n'y a rien d'effrayant ; au contraire, c'était magique !!! Bon il est vrai que la salle a été plongée dans le noir et là nous avons eu un peu peur.



Les animateurs nous ont rassurés et ils nous ont remis des cordelettes fluorescentes. Nous nous sommes entraînés à les balancer dans tous les sens et lorsqu'ils ont allumé la petite lumière bleue, ça donné ce beau spectacle



Nous nous sommes amusés à faire des dessins avec des feutres également fluorescents et ça donné ceci

Au final, nous avons compris que le théâtre noir c'est plutôt travailler avec du fluorescent dans le noir et l'illuminer grâce à une petite lumière bleue.



La coopération, c'est quoi ?

En classe de CP

Les élèves du CP ont débattu autour de la coopération. Ils sont partis d'une affiche.



Les deux ânes ont réussi à manger quand ils ont décidé de le faire ensemble et non plus chacun de leur côté.

Pour nous, la coopération, c'est se mettre ensemble pour réussir des choses qu'on n'arrive pas à faire seuls.

La maîtresse nous a dit :
« Si je vous dis « coopération », vous me répondez quoi ? »
On lui a répondu des mots et ensuite, nous avons créé ce poème.
C'est un **acrostiche**.

C o p a i n s
g r O u p e
j O u e r
P r o t é g e r
r E u s s i r
p a R t a g e r
s' A i d e r
s' e n T r a i d e r
é q u I p e
c O n s o l e r
e N s e m b l e

Nous recevons les parents dans nos classes !

Article des CE1

Nous recevons aujourd'hui nos parents pour une partie de jeux en mathématiques.

Nous avons quatre (04) jeux au programme.



**A quoi ressemblent les jeux de
la méthode heuristique en Mathématiques (MHM) ?**

Nous vous présentons nos jeux :

Le Jeu des tables d'addition

Nombre de joueurs :

2 joueurs

Matériel :

- les cartons de jeu
- vingt jetons
- calculatrice

But du jeu :

Avoir 10 jetons en premier.

Règles du jeu:

Les élèves jouent par deux. Les cartons additions sont mélangés et font une pioche. Le premier joueur prend un carton et a 3 secondes pour trouver le résultat de l'opération. Il annonce le résultat. L'autre joueur vérifie avec la calculatrice.

Si le résultat est juste, le joueur gagne deux jetons. S'il a faux, il en rend un (s'il en a). Puis, c'est le tour de l'autre joueur.

Le gagnant est le premier à atteindre 10 jetons.

Variante :

Utiliser les cartons « gris » en plus mais ils rapportent 3 jetons si la réponse est juste.



Le JEU DE PISTE

2 à 4 joueurs et un arbitre

Matériel : plateau de jeu, un pion pour chaque joueur, 1 dés 6 faces, les cartes

But : Être le premier à attraper la banane

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant.

Le deuxième joueur joue à son tour. Si la case est déjà occupée par un pion, le joueur ne la compte pas et saute par-dessus.

Cases spéciales :

Case lion :



Le joueur additionne le nombre indiqué sur la carte au nombre de la case sur laquelle il se trouve. Si sa réponse est correcte, il avance du nombre trouvé. Sinon, il reste sur place.

Case éléphant



Le joueur soustrait le nombre indiqué sur la carte au nombre de la case sur laquelle il se trouve. Si sa réponse est correcte, il reste sur place. Sinon, il recule de deux cases.

Exemples :

Le joueur est sur la case lion 12. Il tire la carte « +4 ». Il annonce que cela fait 16.

Pour la petite histoire : le lion fait peur au gorille et il court très vite pour s'échapper.



L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière.

La bataille des cartes (CE1)

Nombre de joueurs : 2

Matériel

1 jeu de 54 cartes (sans les figures)

Des jetons (ou des bouchons)

But du jeu

Etre le premier à gagner 10 jetons

Règle

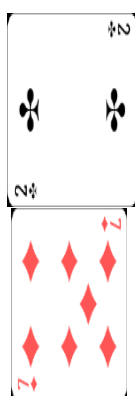
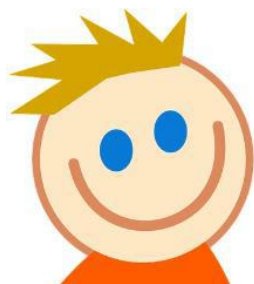
1/ Les cartes sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux.

2/ Chaque joueur pose en même temps les deux premières cartes de son paquet.

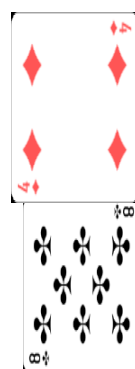
Chacun annonce son total :



$$2+7 = 9$$



$$8+4 = 12$$



Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.
On recommence ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne 10 jetons.

Variante :

On peut ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

Le jeu COMPARATOR

Nombre de joueurs : De 2 à 4 joueurs avec un « contrôleur » qui vérifie si c'est juste avec une bande numérique.

Matériel : Plateau et 1 dé (6 faces)

- **Des pions** (bouchons, pâte à modeler,...)
- **Cartes nombres** (pour différencier les niveaux, les imprimer sur du papier de couleur)

But du jeu : Arriver le premier au bout du chemin sur la case « arrivée ».

Règles du jeu: Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant.

Chaque case a son action propre : piocher le nombre de cartes indiqué et les classer, soit en ordre croissant si la flèche est croissante™, soit en ordre décroissant si la flèche est décroissante.

Un joueur contrôle avec une bande numérique que l'ordre est bien respecté.

Si c'est bon, le joueur reste sur la case. S'il s'est trompé, il recule de deux cases.

Les ateliers étaient animés par les parents d'élèves volontaires et les chefs de groupes. Nous avons pris le soin d'expliquer auparavant aux parents le fonctionnement des jeux.

Chaque groupe a eu droit à au moins deux jeux différents.

Tous les groupes ont participé au jeu de la piste de gorille. C'est un jeu très intéressant !

Au final, Nous avons passé des moments agréables avec nos parents.

Les élèves de la classe de Ce1



Le projet AEFE de la Flamme des Jeux Olympiques,
classe des CE2

Le mardi 20 février 2024, les élèves de ce2 ont participé au projet des jeux olympiques lors de la dernière séance de natation en parcourant 14 fois 10 mètres de largeur soit 140 mètres et 2 fois 22 mètres de longueur soit 44 mètres.

Les élèves de ce2 ont parcouru 184 mètres en tout lors de cette séance de natation pour le projet la flamme des Jeux Olympiques Paris 2024.



QUELLE BELLE COOPERATION !

Classe des CM2



Le mercredi 29 novembre 2023, les élèves du CM2 ont accueilli chaleureusement les enfants en situation de handicap de l'association ABISOSA d'Abobo.

L'enseignante de la classe a proposé aux élèves et à leurs nouveaux amis une activité artistique : Peindre à la façon de Victor VASSARELY.

Les élèves étaient très appliqués au cours de l'activité et très coopératifs.

L'association a pu repartir avec ce beau Tableau, fruit des efforts de tous les enfants.



Ce fut une belle journée !

Les cafés des parents des périodes 2 et 3

En période 2, les parents ont été formés par la directrice à la gestion des émotions de leurs enfants.

Il s'agissait de leur donner des outils pour aider l'enfant à mieux reconnaître et à mieux évacuer ses émotions désagréables afin de passer une bonne soirée lorsqu'ils se retrouvent le soir !



**En période 3, les parents ont rencontré nos spécialistes
(la psychologue, l'orthophoniste et l'ergothérapeute)
afin de discuter des besoins de leurs enfants.**

