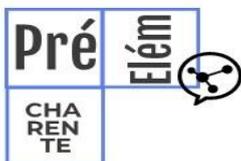




Lundi 3 janvier 2022

La lettre de la circonscription Charente
Préélémentaire
N° 14
L'équipe de circonscription vous souhaite une
belle année 2022



I- Direction :

SUIVI COVID : FAQ

La FAQ mise à jour au 31 décembre, jointe à cette lettre et à retrouver sur le blog de la circonscription
- <http://blogs16.ac-poitiers.fr/charente-preelementaire/>

II- Pédagogie

COGNI CLASSES : Explicitation, rôle des feedbacks à retrouver sur
<https://fr.padlet.com/projetcogniclasse/cogniclasses8616>

Les 7 familles d'aide à l'apprentissage selon R. Goigoux



Document en pièce jointe à la lettre



J'invite un banquier dans ma classe.

Un jeu autour des finances et de la résolution de problème pour informer et sensibiliser vos élèves de CM1 et CM2 sur l'argent au quotidien.

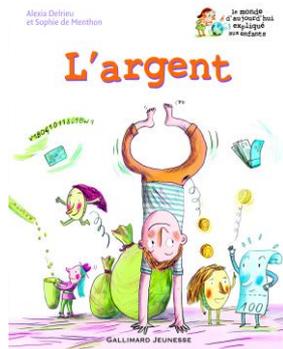
Commander le jeu (que vous garderez), une banquière viendra lors de la première séance.

Le but de ce jeu par équipe est d'arriver avant la fermeture du rideau dans le magasin en répondant à différents petits problèmes autour de quatre thèmes : **les achats, le paiement, le budget et les écogestes.**

Un format plateau /cartes mais aussi numérique pour jouer avec une classe entière, l'intervention d'une « vraie » banquière, le tout gratuitement et avec un agrément de l'éducation nationale, et de la banque de France.

Contactez par mail Martine Le Cloirec

martine.le.cloirec@ceapc.caisse-epargne.fr



Pour accompagner ce jeu, un livre...

« **L'argent** »

Collection : Gallimard jeunesse

Auteurs / Autrices : [Alexia Dlerieu et Sophie de Menton](#)

Prix de la jeunesse 2008

ISBN : 2 07 057934 4

Semaine de l'épargne « du 21 au 27 MARS »

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE



Rebondissons sur **les bonnes résolutions d'une nouvelle année**

Avec le jeu de cartes imprimables

1, 2, 3...

Jouez-bougez !!

Cliquez sur [ce lien 1,2,3 jouez-bougez](#) pour le télécharger.



L'appli du lundi

L'appli du lundi : Travailler les valeurs républicaines en EMC

1) Liberté, Égalité, Fraternité, plus que des mots, des valeurs qui font la France.



L'objectif est de rendre accessible le sens des valeurs de notre devise.

Pour accompagner l'apprentissage de ces valeurs en dépassant les principes abstraits et en les contextualisant au contraire dans la vie quotidienne (avec les amis, en famille, à l'école, etc.).

Grâce au trait et à l'humour de Zep, cette campagne veut offrir l'occasion de partager les expériences et de se poser des questions sur ces valeurs qui nous rassemblent.

Dans cette thématique, sont donc mis à disposition des vidéos, un quiz, un lexique.

Les outils sont utilisables dès le cycle 3 mais restent adaptables.

<https://www.gouvernement.fr/liberte-egalite-fraternite>

2) Les clés de la République



Pédagogiques et ludiques, Les Clés de la République proposent une relecture des « règles du jeu » de la démocratie avec à la plume et à l'oral, Thomas Legrand, sur le fonctionnement de nos institutions.

C'est une série réalisée avec le soutien de LCP Assemblée Nationale, Public Sénat et le réseau Canope. Elle est accompagnée d'un quiz interactif et est également disponible en application iOS et Android.

<http://lesclesdelarepublique.fr/>



Rappel :

- @Circo_pre16 : Compte Twitter de la circonscription Charente Pré Élémentaire (vie des écoles, veille pédagogique, « astuces » numériques...)

- <http://blogs16.ac-poitiers.fr/charente-preelementaire/> : Blog de la circonscription Charente Pré Élémentaire (contacts de l'équipe de circonscription, documents officiels, protocoles sanitaires, ressources disciplinaires, actualités...)

Ressource à partager...



Cette approche pratique et concrète sur les bénéfices du jeu synthétise les récentes recherches sur le sujet. Cet ouvrage propose des grilles d'analyse des fonctions cognitives et exécutives sollicitées par le jeu et un éventail d'activités pour une mise en application rapide. Pour optimiser la compréhension, les différentes parties s'appuient sur de nombreux schémas et sont accompagnées d'un glossaire. Les recommandations et les stratégies présentées offrent de nouvelles pistes d'utilisation du jeu pour le développement de tous les enfants qu'ils aient un trouble ou non.

