

## édito

Comment faire groupe alors que certains élèves sont de retour dans les classes et que d'autres continuent l'école à distance ? Cette question saillante se pose aujourd'hui pour tous les enseignants, pour tous les formateurs. A la maison ou à l'école, entre les deux groupes d'élèves ou pour tous, l'équipe du Fil Rouge vous propose des défis pour garder du lien.

Bonne lecture !

## Des outils

Des élèves en présentiel, en distanciel, revenus à l'école, restés à la maison. Le RDRI récapitule quelques outils intéressants pour faire du lien.

[Site du RDRI](#)



## Des défis pour garder du lien...

... en maths et sciences

Défis maths et langues, de la maternelle au CM2, à relever en langues vivantes  
[Groupe langues vivantes](#)

### Des Escape Games mathématiques !

la circonscription Thonon-les-Bains met à votre disposition différents Escapes Games mathématiques à réaliser directement en ligne ce qui facilite le partage.

- « Au cœur de la pyramide » (C2/C3) sur le thème de l'Égypte Antique
- « Les CP de Chens jouent un tour à Loup » (C1/CP) dont les énigmes et le scénario ont été créés par les CP de Chens-sur-Léman

- "A la recherche du diamant volé" (C2/C3)  
[IEN de Thonon-les-bains](#)



### Des défis scientifiques pour les cycles 2 et 3

Des défis très divers pour les élèves de cycle 2 et de cycle 3 prenant appui sur des situations problèmes bien définies.

Ils peuvent être lancés entre deux groupes d'élèves : l'un en présentiel, l'autre en distanciel.

[Académie de Dijon](#)

Le premier défi relatif à l'alimentation peut être complété d'une ressource de [la Cité des sciences](#).

### Vous connaissez les Savanturiers ?

En temps habituels, les Savanturiers proposent aux communautés éducative et scientifique de se rencontrer autour de projets et de faire venir la recherche dans la classe. Depuis le début de la crise sanitaire, les Savanturiers publient chaque semaine des défis scientifiques très documentés et incitent les enfants à partager au sein de leur classe, ou plus largement, leurs résultats.

[Les savanturiers](#)



## ... en musique

### Maternelles : un défi écoute à partir des comptines

(Activité possible avec l'accompagnement d'un adulte)

Ce jeu en ligne a été créé par Pascal Bréda, CPEM du Pas de Calais. L'objectif : reconnaître le rythme d'une comptine qui est frappé dans les mains (cela sous-entend de connaître les comptines avant, mais elles sont tirées des grands classiques). En classe il faudra adapter le choix de la réponse car elle est normalement individuelle. On pourra par exemple chanter les comptines proposées pour valider ou non le choix commun à toute la classe.

Le fait que ce soit en ligne permet de le faire aussi à la maison...

[Le jeu des comptines sur Genially](#)



## Articuler distanciel et présentiel : un vrai défi pour les enseignants

### Parler, lire, écrire à partir d'un tableau de Kandinsky

Les activités proposées permettent de travailler la maîtrise de la langue en lien avec l'éducation artistique et culturelle et la rencontre avec une œuvre.

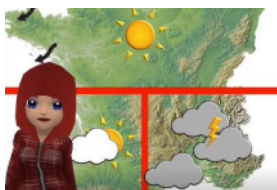
Elles sont destinées à des élèves de cycle 2 et de cycle 3 et peuvent être adaptées par les enseignants à chaque niveau de classe.

Une adaptation au contexte actuel distanciel/présentiel est privilégiée.

[Site maîtrise de la langue](#)

### Osez la classe virtuelle en maternelle !

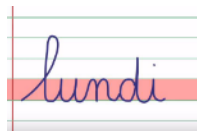
[Groupe départemental maternelle](#)



### Écrire un bulletin météo

Un projet autour d'une vidéo, en classe ou à distance, pour les CE2, CM1 et CM2. Le volet numérique est présenté « clé en main ».

[Groupe Maîtrise de la langue et RDRI](#)



### Apprendre à écrire en lettres cursives : comment accompagner le geste d'écriture, avec le numérique ?

La vidéo est utilisée comme répétiteur de consigne, vidéo-projetée ou sur tablette, en classe ou à la maison.

• Défi enseignant : utiliser la vidéo dans la classe

• Défi élève : s'entraîner à tracer les lettres, à la maison

Retrouvez [les vidéos réalisées](#) et [le tutoriel enseignant](#) sur le site [maîtrise de la langue](#).

### Créer un jeu de piste avec Pégase de Canopé

Gratuite jusqu'au 3 juillet, la plate-forme Pégase propose aux enseignants de créer des jeux de piste. Pourquoi ne pas créer un jeu avec les élèves dans la classe, à résoudre sur tablette ou smartphone par les élèves à la maison? Des formations virtuelles sont proposées par Canopé. Les jeux créés restent disponibles après le 3 juillet.

[Pégase sur Canopé](#)

## ... et dans les autres domaines!

Des défis en anglais et en espagnol construits par des conseillers pédagogiques pour le confinement à destination d'élèves de cycle 2 et de cycle 3.

[Académie de Toulouse](#)

### Un défi par jour dans tous les domaines

Ce site d'enseignante foisonne d'idées qui sont simples à mettre en place. Les propositions sont à l'origine proposées pour le travail à la maison, mais en classe elles sont tout à fait adaptables.

[Charivari à l'école](#)



## En bref : MERCI !

### Semaine des langues 2020

« Merci! » pour ce défi réussi, une longue chaîne sonore accompagnée d'illustrations plastiques. La trace collective a été élaborée avec Bookcreator.

[Feuilleter le livre sonore](#)



Avec le livre numérique, le mur d'images est un autre moyen de présenter les créations du groupe classe. En savoir plus sur ces outils :

[Le netboard du RDRI](#)