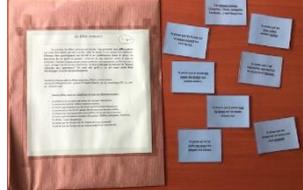
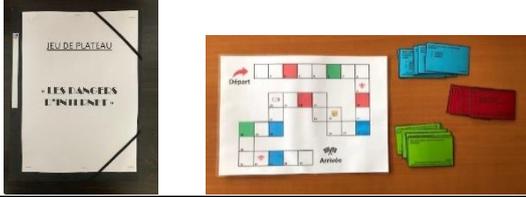
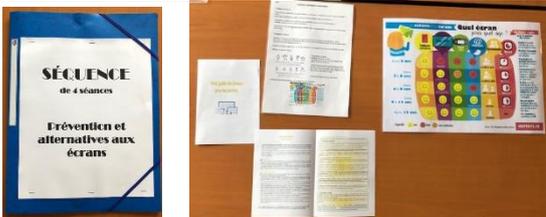


CONTENU DE LA MALLE - cycle 2

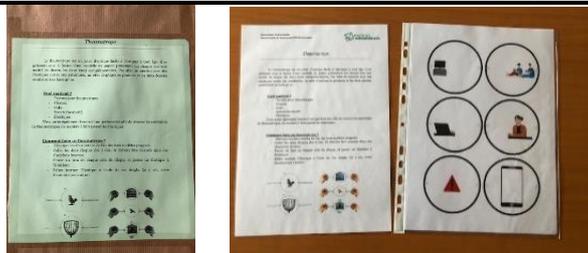


<p>1 clé USB avec l'ensemble des jeux et affiches au format numérique pour dupliquer si besoin.</p>	
<p>82 jeux « Les incollables ».</p>	
<p>63 affiches de taille A3.</p>	
<p>61 affiches de taille A4.</p>	
<p>1 jeu « débat mouvant » pour inciter au débat à partir d'affirmations sur les écrans.</p>	
<p><u>1 jeu de l'oie avec :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • plateau A3 • règles du jeu • cartes « question » <p>Créé par Carole ALIMONIER, CE2, école Jean Jaurès.</p>	
<p>1 jeu de plateau sur les dangers d'internet.</p> <p>Créé par François DACOSSE, CE1, école Condorcet.</p>	

<p>1 jeu « mes émotions face aux écrans ».</p> <p>Créé par Edith DEMEY, CP/CE1, école Jean Macé.</p>	
<p>1 jeu de Time's up sur les écrans de 43 cartes pour s'approprier le vocabulaire sur les écrans.</p>	
<p>1 jeu parent/enfant « les Z'écrans » pour mieux connaître les usages des écrans dans la famille.</p>	
<p>1 jeu « domino géant » sur les écrans et leurs impacts sur l'hygiène de vie.</p> <p>Créé par Charlotte DEBONNAIRE, CP, école Lavoisier.</p>	
<p>1 séquence « clé en mains » sur la surexposition aux écrans à partir de l'album de Christian VOLTZ « LOUPÉ ».</p> <p>Créé par Céline DUPLOUY, CE2, école Jean Zay.</p>	
<p>1 jeu de plateau « question/réponses » sur les impacts des écrans sur la santé physique et mentale.</p> <p>Créé par Amandine DELSAUX, CE2/CM1, école Anatole France.</p>	
<p>3 séries de jeu TIMELINE pour introduire le sujet des écrans en se focalisant sur l'ordre chronologique d'invention des différentes innovations numériques.</p>	
<p>1 séquence « clé en mains » de prévention et alternatives aux écrans.</p> <p>Créé par Sébastien RAVEAU, CE1, école Albert Camus.</p>	
<p>1 MEMORY de 12 paires d'images + fiche questions.</p>	

1 série de « Thaumatrope », jeu d'optique à fabriquer.

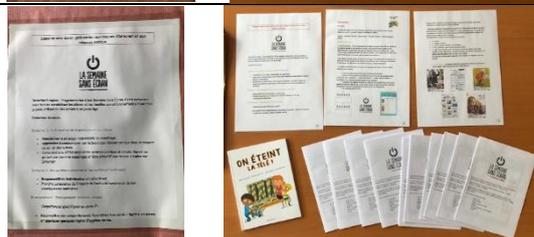
Document élève à dupliquer via clé USB.



1 projet « clé en mains » 1 semaine sans écran.

Documents élèves à dupliquer via clé USB.

Créé par Charlotte GEVREY, CP, école Voltaire.



1 Memory sur les écrans.

Créé par Maïté LEDOUX, CE1, école Léo Lagrange.



Ecran



Tablette



Smartphone



1 jeu de plateau version « prévention écrans ».



Affiches A4 « 1 jour, 1 défi ».

