

DéConfin'news

Edition du 25 mai 2020

IME Le Château Neuf



J +2semaines... depuis le début du dé-confinement...

Voilà maintenant 2 semaines que nous pouvons à nouveau sortir comme bon nous semble, tout en respectant quand même certaines mesures.

Les gestes barrières font maintenant partie de notre quotidien... il nous faut continuer à les respecter : porter un masque, se laver régulièrement les mains, tousser ou éternuer dans son coude, se tenir à bonne distance des autres...

Le respect de ces mesures de sécurité n'est pas chose facile, surtout pour les enfants... mais ils sont quand même étonnants nos petits loulous de l'IME...

Pour nous la deuxième « vague » a eu lieu... mais pas en épidémie, en accueil d'enfants. Nous avons accueilli les grands de l'IMPro cette semaine.

Voici leurs activités en photos...

Activité Espaces Verts encadrée par Linda pour Maxence et André....



Maxence



André



Pour Corentin et Valentin, c'est activité manuelle avec Myriam...ils préparent la fête des mères... (les œuvres ont été cachées pour ne pas gâcher la surprise !)



Valentin



Corentin



Christopher et Kévin ont préparé le goûter avec Isabelle... une salade de fruits !



Christopher



Kévin

Atelier peinture pour Jonathan et Lucas...



Jonathan



Lucas

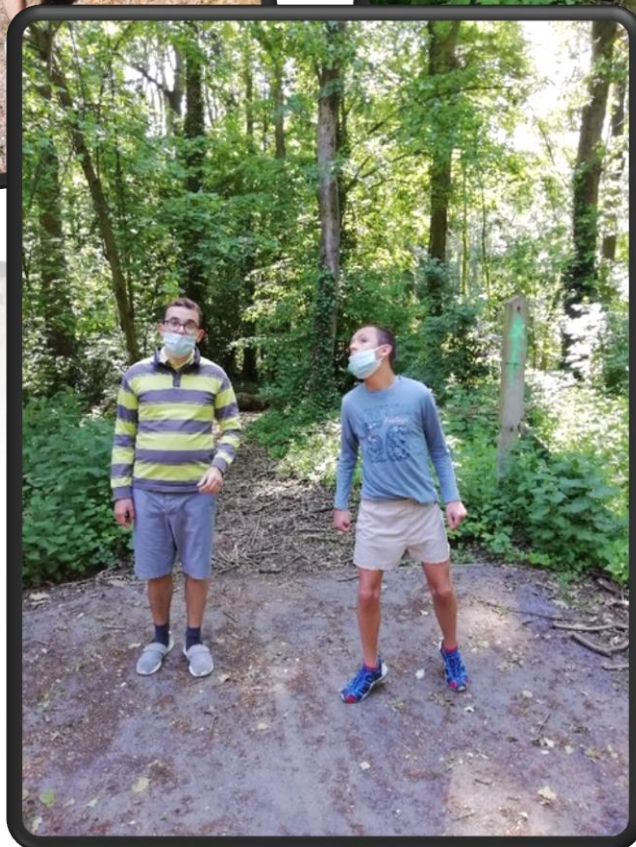
... puis petite randonnée dans le bois du château avec Anaïs.



Lucas



Jonathan





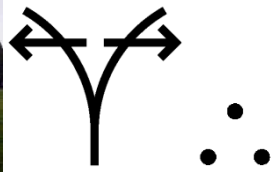
Bonjour



J' espère que tu vas bien



Le chateau



ouvre un peu



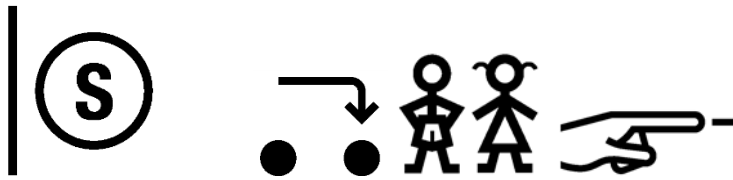
Un peu d'enfants sont



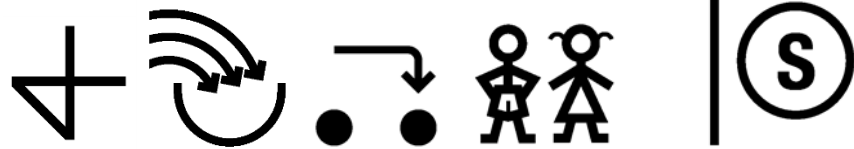
au chateau



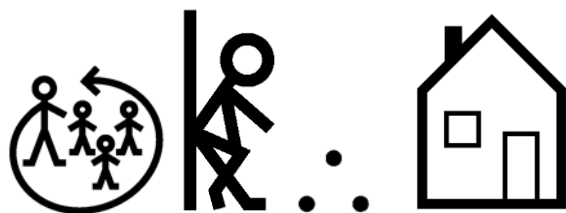
cette semaine



La semaine prochaine, d'autres enfants vont aller au chateau



Et encore d'autres enfants la semaine suivante



On doit attendre un peu à la maison



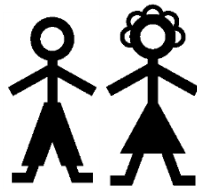
Au château



les enfants



et



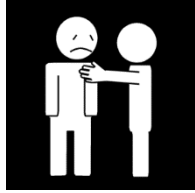
les adultes



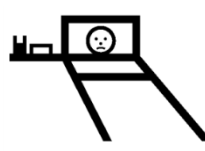
doivent porter un masque



On ne pourra pas toucher quelqu'un et



être en groupe pour ne pas être malade



On pourra



voir



les copains



au château



c'est super



A bientôt



Cathy

Des petites nouvelles des enfants à la maison...

Vianney



Morgane



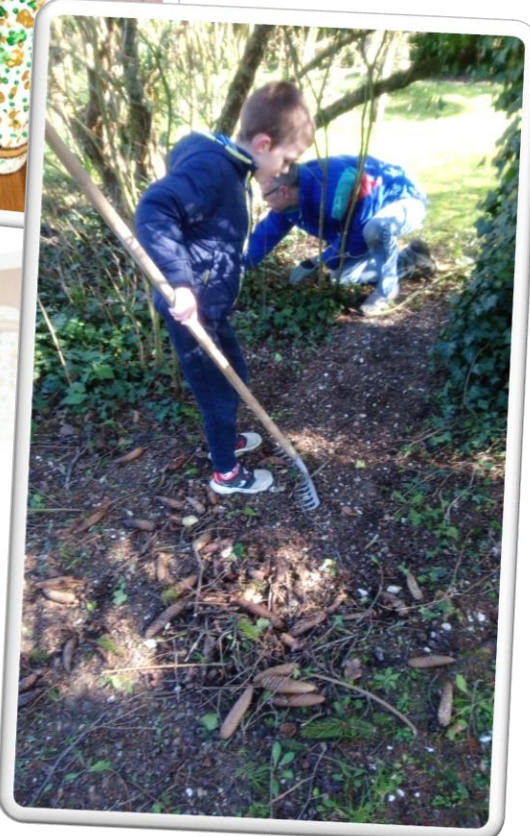
Nicolas



Saifeddine



Marie

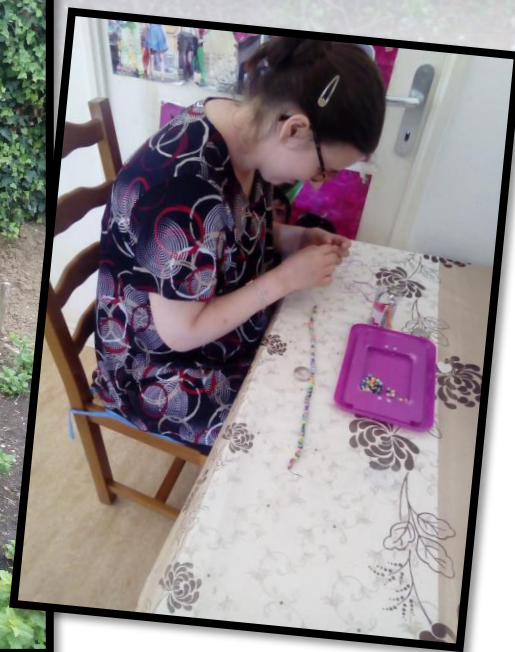


Clément

Lou

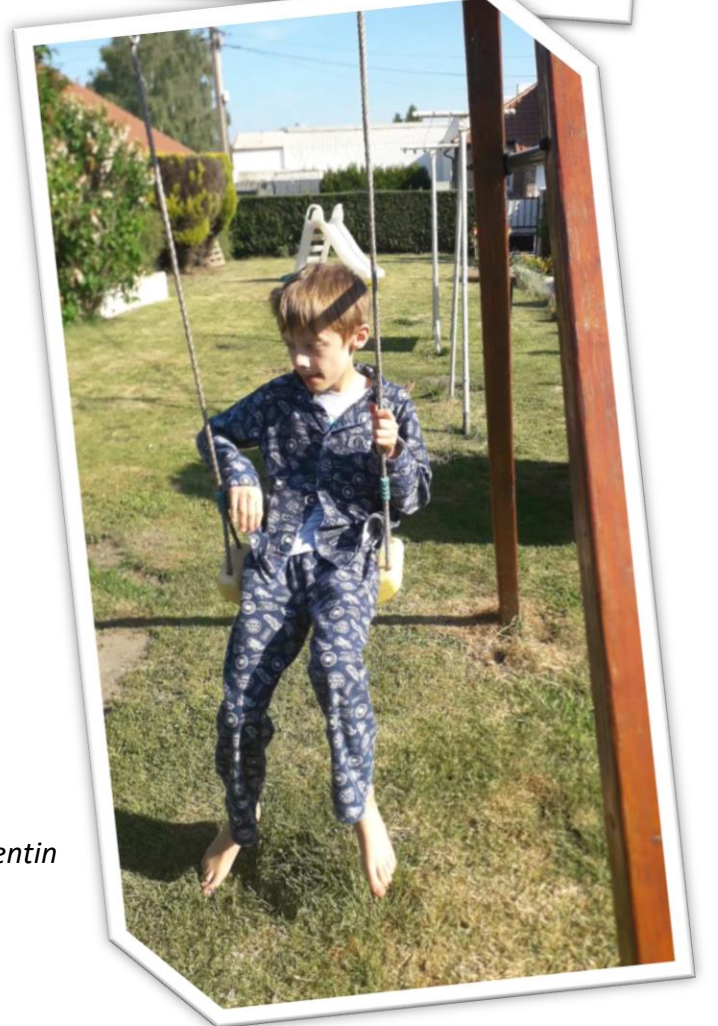


Aurélie





Camille



Quentin



3

ACTIVITÉS MAGIQUES SIMPLES À RÉALISER

Mettez de la vraie magie dans votre vie!

LE B.A. BA DE LA SCIENCE
Ces expériences toutes simples vont laisser votre public bouche bée.

WINGARDIUM LEVIOSA

Dans *Harry Potter à l'école des sorciers*, le sort *Wingardium Leviosa* est utilisé pour faire léviter une plume. Tentez cette expérience pour faire flotter un œuf dans l'eau :

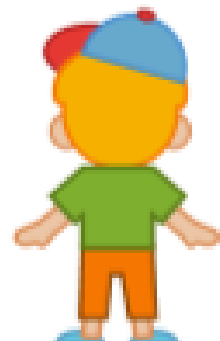
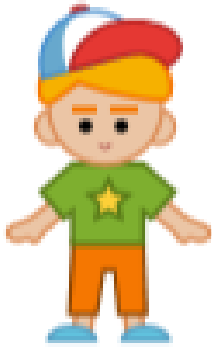
1. Expliquez au public qu'un œuf ne flotte pas dans l'eau.
2. Vous pouvez le leur prouver en mettant un œuf dans votre récipient rempli d'eau : l'œuf tombe au fond. Retirez-le.
3. Versez six cuillères à café de sel dans l'eau. Demandez à quelqu'un de mélanger six fois en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, et six fois dans le sens inverse.
4. Ajoutez de l'eau, pour que le récipient soit rempli aux trois quarts. Ne mélangez pas.
5. Mettez à nouveau l'œuf dans l'eau en le posant délicatement à la surface : lorsqu'il entre en contact avec l'eau salée, il doit flotter.

Matériel

- Un grand bol à moitié rempli d'eau
- Un œuf pas cuit
- Sel de table
- Une cuillère à café
- Une carafe d'eau

L'EXPLICATION SCIENTIFIQUE :
Avec le sel, l'eau devient plus dense, ce qui permet à l'œuf de flotter. L'œuf coule donc tant qu'il traverse l'eau non salée, mais flotte quand il atteint l'eau plus dense – l'eau salée.

Relie les personnages qui correspondent.



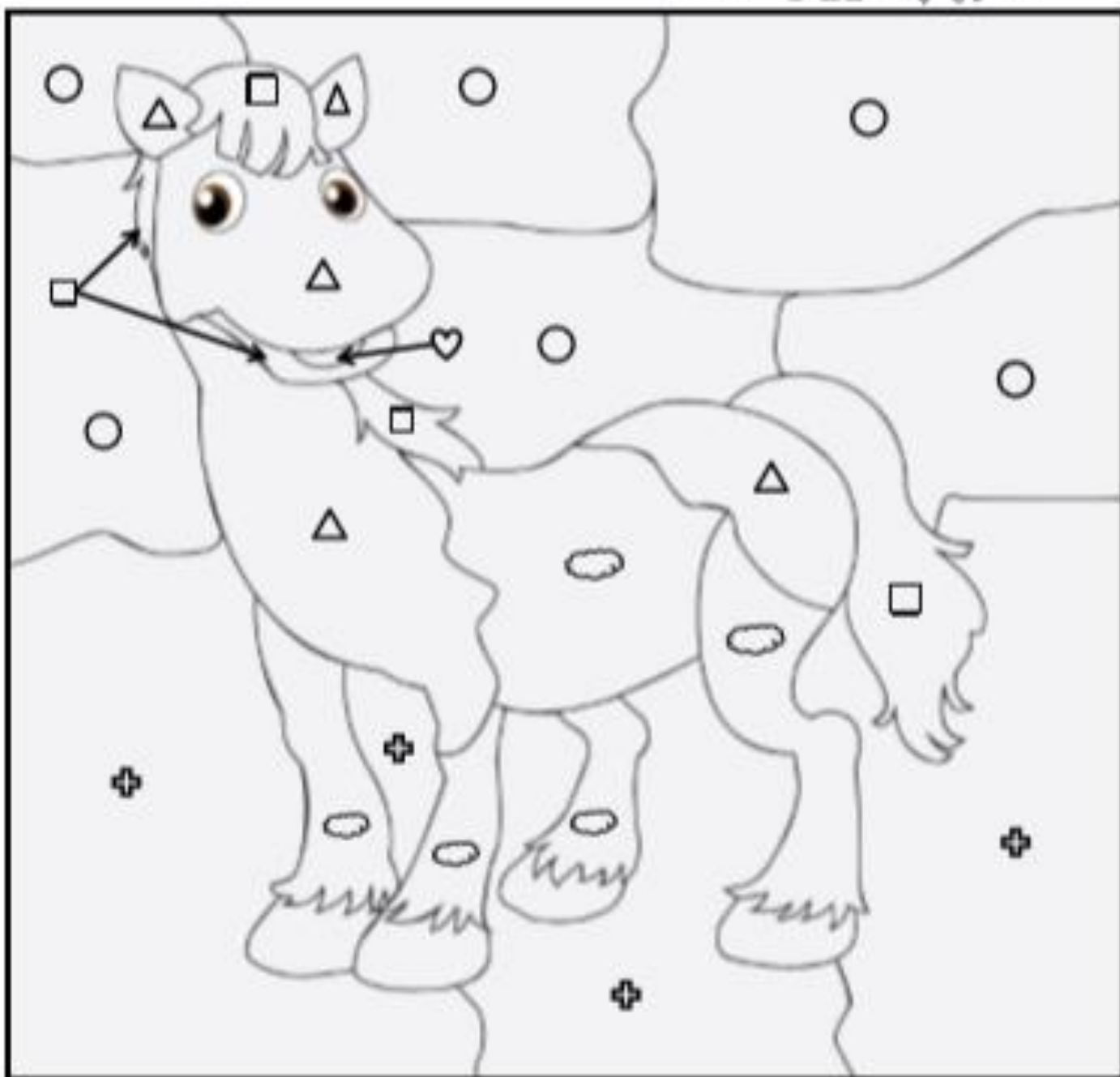


Colorie le dessin en respectant le code de couleurs.

Date :/...../.....



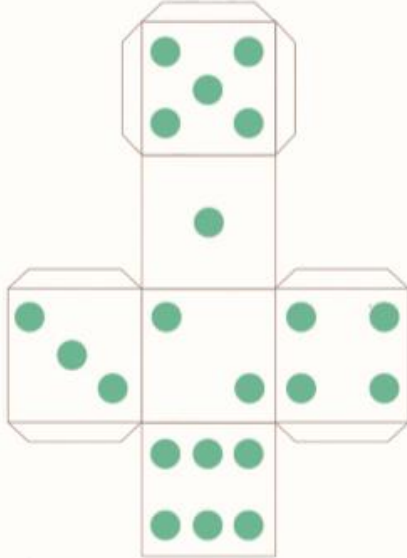
LE CHEVAL



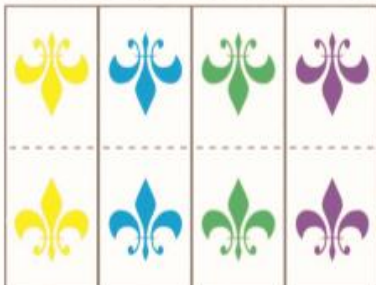
LE JEU DU ROI DAGOBERT

Momes

Dé de secours



Pions à découper et à plier en deux



© Momes.net - Tous droits réservés

DÉBUTER UNE PARTIE :

Le premier joueur ou la première joueuse lance le dé et avance son pion d'autant de cases que le nombre indiqué par celui-ci. Quand il ou elle tombe sur une des cases spéciales, il ou elle doit effectuer la tâche qui lui est associée. (voir « CASES SPÉCIALES »)
Le joueur ou la joueuse située à sa gauche joue à son tour, et ainsi de suite pour chaque joueur ou joueuse. La partie prend fin lorsque l'un ou l'une des joueuses arrive en premier jusqu'au château et devient ainsi le ou la conseillère du distrait roi Dagobert !

CASES SPÉCIALES :



Case 4 et 9 : Les Fous du Roi te demandent ton avis concernant leur nouveau numéro pour « Le Royaume a un fort étrange Talent ». Tu passeras le prochain tour à les regarder.



Case 6 : La Fée Odale décide de te donner un coup de pouce avec sa baguette magique. Tu avances directement jusqu'à la case 8 !



Case 13 : Tu dois affronter le Chevalier Laspales en duel. Relance le dé. Si tu obtiens un chiffre pair (2,4,6), tu ne devras pas passer ton tour au prochain tour. Si tu obtiens un chiffre impair, tu passeras le prochain tour à patienter sous la pluie.



Tu croises le chemin d'une Licorne magique qui te propose de relancer le dé pour atteindre ton but plus rapidement. Mais, attention ! Tu dois accepter de prendre un risque : si tu fais un 5 avec le dé, tu devras reculer de 3 cases !



Cases 18 et 25 : Hubert le Dragon a drôlement faim. Il mangerait bien une voyageuse ou un voyageur rôti avec des frites. Lance le dé. si tu fais un 6, tu ne seras pas le plat principal de son menu Best-of. Sinon, tu dois attendre un tour sans jouer, le temps qu'il digère.



Case 20 : La Reine te demande de la faire rire. Si tu imites parfaitement le miaulement d'un chat mécontent, tu pourras avancer jusqu'à la case 23. Miaaouuuu.



Case 22 : Une Princesse « Légend'Hair », cousine germaine de Raiponce, n'aime pas du tout ta nouvelle coupe de cheveux. Elle te demande de reculer de 3 cases pour disparaître de son champ de vision.



Case 24 : Te voici sur les terres de Robin des bois. Il veut t'aider en te montrant un raccourci vers le château. Tu gagnes du temps en passant par la forêt et te retrouves directement en case 27 !



Cases 29 et 30 : Chevalier rouge ou chevalier blanc ? Lance le dé. Si tu fais 2, 4 ou 6, le Chevalier que tu as choisi remporte la joute. Si tu fais 1, 3 ou 5, c'est ton adversaire qui gagne et t'oblige à reculer jusqu'à la case 26.



Case 34 : Merlin l'enchanteur t'offre une potion pour voyager dans le temps. Tu la bois et te retrouves directement à la case 36 !



Case 38 : Les serfs ont besoin d'un coup de main pour les moissons. Tu resteras donc ici pendant le prochain tour pour les aider.



Case 39 : Le Roi ne t'ouvrira les portes de son château que si tu parviens à faire un 6 avec le dé. Tu peux tenter ta chance à chaque tour de jeu. Le premier ou la première des joueuses qui réussit à faire un 6 en étant sur la case 39 accède au château et devient le conseiller ou la conseillère personnelle du roi. La partie est gagnée !



DÉPART

Momes

Petit yoga

Le cobra

Un petit exercice qui invite à se mettre dans la peau d'un serpent !
Une posture qui soulage les éventuels problèmes de ventre
(masse les intestins) muscle le dos et les bras.

- 1** Voici le cobra !
Tu es immobile, allongé sur le ventre,
une joue posée dans l'herbe.



- 2** Tu as les mains bien à plat
et tu imagines que tu rampes
dans l'herbe verte.



- 3** Tiens, on entend
un petit brvit...
Tu lèves doucement la tête.



- 4** Ton menton se lève aussi,
tu sens ton dos
qui se creuse.



- 5** Tu pousses sur tes bras bien tendus,
sans décoller le reste du corps.
Tes yeux sont grands ouverts...



A bientôt...

