

pimagix

Cahier d'activités numéro 1



6-12 ans

kit
gratuit

CHERS PARENTS,

Il n'est pas un secret que les événements traumatisants comme ceux auxquels nous faisons face en ce moment, ainsi que des routines perturbées peuvent avoir un impact sur la santé mentale de nos enfants.

Au milieu de la pandémie de COVID-19, vous vous demandez certainement comment cette période d'isolement et d'incertitude affectera vos enfants. L'incertitude qui plane actuellement induit beaucoup d'anxiété, de peur et d'inquiétude. Ce dont vos enfants ont le plus besoin en ce moment, c'est de vous: ils ont besoin de leurs parents pour se sentir rassurés, en sécurité, et protégés.

Et en tant que jeune start-up, PIMAGIX souhaite contribuer aussi à leur montrer que nous nous soucions d'eux plus que jamais. Voilà pourquoi nous avons créé ce livret d'activités gratuit pour les aider à exprimer et comprendre leurs émotions, à se sentir apaisés et à les divertir loin des écrans et des actualités, qui pourraient entraîner des dangers conséquents sur leur santé mentale.

Mais tout d'abord, nous voulions partager notre philosophie avec vous:

Dans un monde où la réussite scolaire peut sembler primordiale pour réussir une fois arrivé à l'âge adulte, chez Pimagix, notre vision est bien différente.

Au lieu de se focaliser sur les notes et les examens, nous accordons plus d'attention à la personnalité de nos enfants: la résilience, l'intelligence émotionnelle, le développement personnel, les soft skills, la conscience de soi, la curiosité, la positivité et le pouvoir caché de la confiance - ce sont des enseignements importants que nous pouvons transmettre à nos enfants, car ce sont ces qualités qui leur permettront de vivre une vie heureuse, significative, épanouie et réussie.

Chez PIMAGIX, notre mission est d'inspirer, de divertir et d'avoir un impact positif sur l'état d'esprit de votre enfant. Nous cherchons à libérer son véritable potentiel, et à nous assurer qu'il grandit et se développe sainement; en créant des ressources engageantes les accompagnant chaque jour pour relever les défis de la vie avec résilience, positivité et confiance.

Pourquoi cette mission ?

Nous sommes convaincus par une évidence: les ressources internes comptent plus que n'importe quel soutien pédagogique supplémentaire pour surmonter les désavantages en matière d'éducation.

Aujourd'hui, il est temps de ré-imaginer l'éducation de nos enfants. Nous devons les préparer au futur. Maintenant plus que jamais.

Commençons donc cette aventure ensemble !

1. Profitez des activités gratuites de ce livret
2. Rejoignez-nous sur les réseaux sociaux
3. Restez positifs, nous sommes tous dans le même bateau
4. Restez chez vous et restez forts

Avec amour et gratitude,
Maryam de PIMAGIX





QUI SOMMES NOUS ?

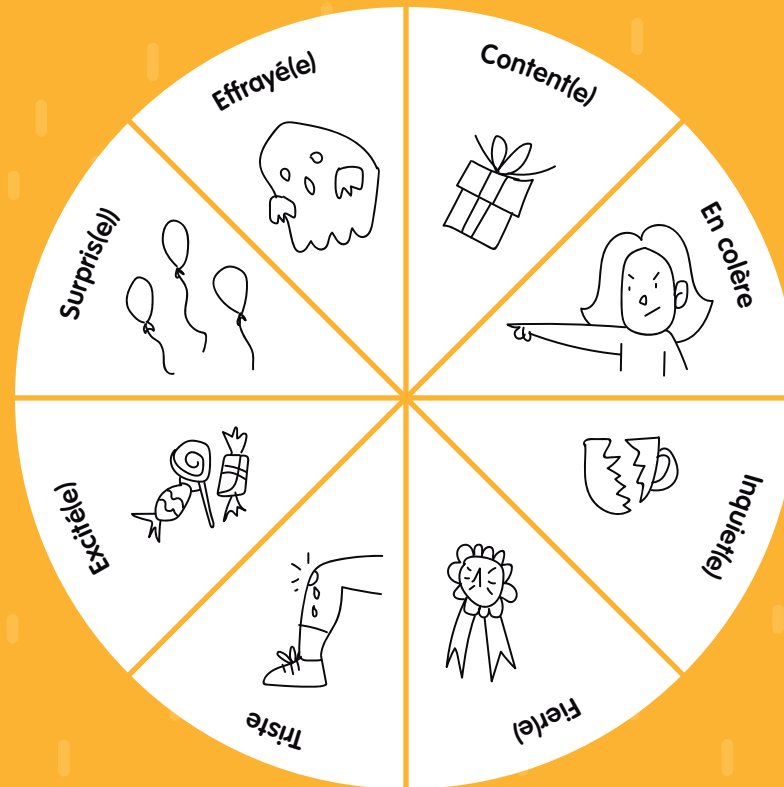
PIMAGIX est une start up de médias axée sur l'enfance, qui a pour mission d'innover dans le monde de l'éducation, d'inspirer et d'accompagner les plus jeunes, et de contribuer à créer un monde plus positif et une nouvelle génération d'enfants confiants, épanouis et heureux.



1. CONSTRUIS TA ROUE DES ÉMOTIONS

Nala et Gaspard ont pris le temps cette semaine de réfléchir sur ces derniers mois. Ils ont pris le temps de décrire, dessiner et imaginer toutes les situations et tous les souvenirs qui leur ont fait ressentir ces 8 émotions. Et voici comment cela s'est exprimé:

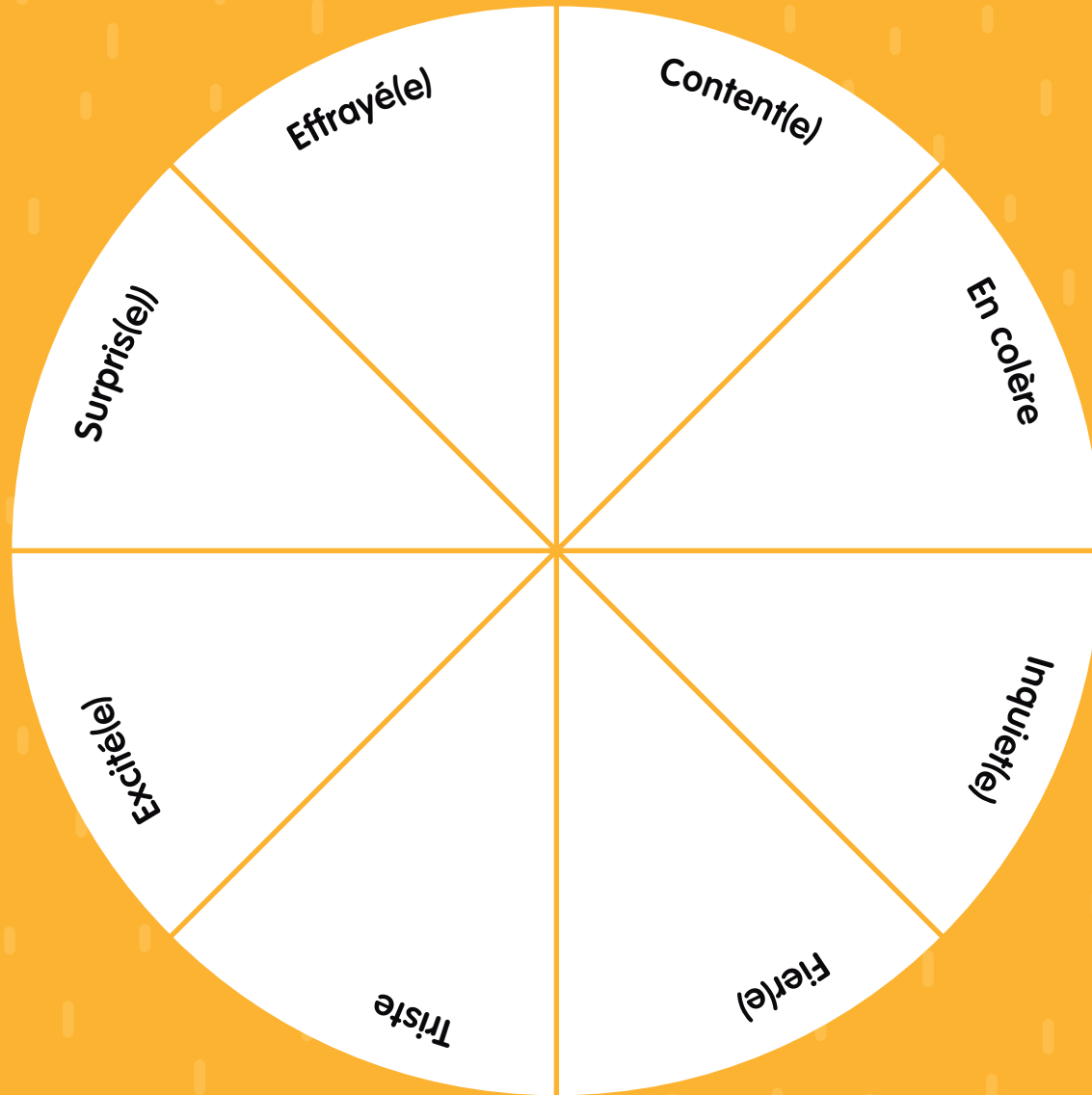
**C'ÉTAIT TELLEMENT
RELAXANT!**



**JE ME SUIS
AMUSÉE!**



À TOI DE JOUER



Tu peux partager ta roue des émotions avec tes proches ou avec quelqu'un à qui tu fais confiance pour en discuter. Tu peux également proposer à tes parents de relever le défi aussi. Et tu peux bien évidemment garder la roue de tes émotions top secrète... rien que pour toi!

2. CRÉE TES PROPRES TANGRAMS ARC-EN-CIEL

Le tangram est un ancien puzzle géométrique chinois, qui consiste en un carré coupé en sept pièces, qui peut être assemblé de diverses manières pour créer différentes figures.

Ta mission sera de créer des formes spécifiques en utilisant les sept pièces, sans qu'elles se chevauchent.



- 1.** Imprime ce modèle sur du papier cartonné ou du papier épais afin qu'il puisse être réutilisé.
- 2.** Découpe les morceaux avec l'aide d'un parent.
- 3.** Imprime la carte de figures tangram.
- 4.** Utilise les sept pièces du modèle pour recréer les images de cette carte de figures tangram.



Chaussure



Chemise



MAINTENANT QUE TU MAÎTRISES LA
CRÉATION DE LA FIGURE À L'AIDE DE
LA CARTE, RENDONS-ÇA UN PEU
PLUS DIFFICILE ET AMUSONS-NOUS !



Bateau



Fusée



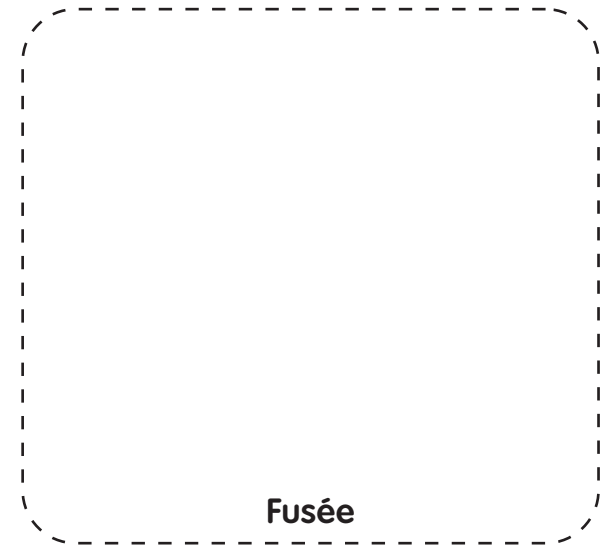
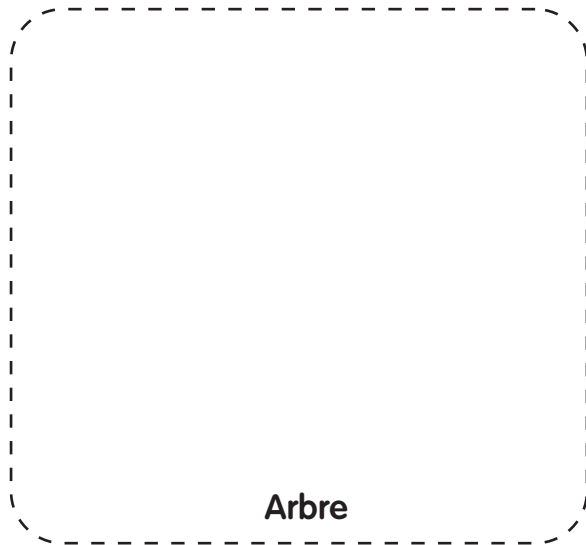
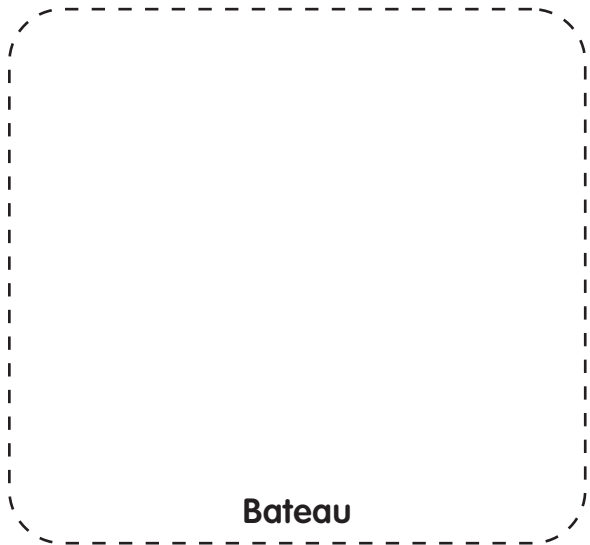
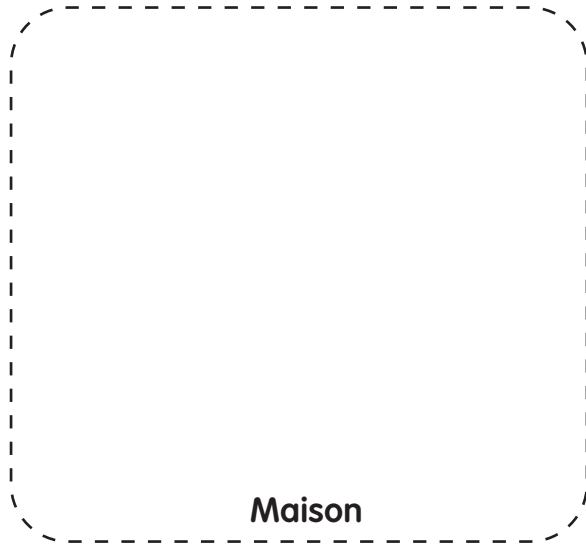
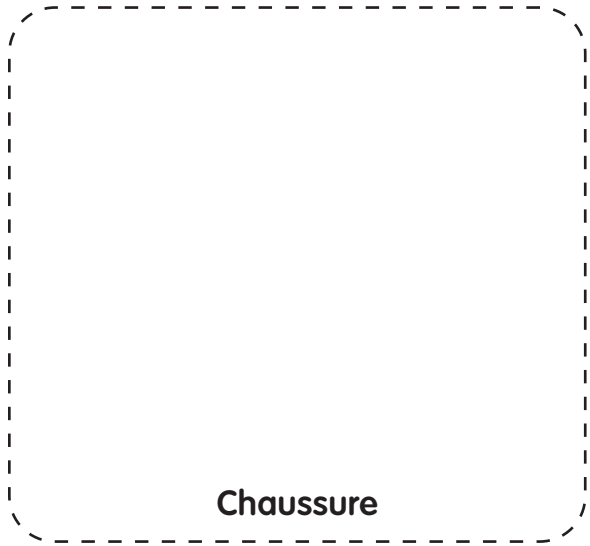
Maison



Arbre

UTILISONS NOTRE MÉMOIRE ET
RECRÉONS CHAQUE FIGURE SANS
UTILISER LA CARTE COMME GUIDE!





3. COLORIE TON MANDALA D’AFFIRMATION POSITIVE



4. UNE NOUVELLE HISTOIRE x UNE NOUVELLE COMPÉTENCE

ADA LOVELACE
10 décembre 1815 - 27 novembre 1852
Royaume-Uni

Il était une fois une fille nommée Ada, qui aimait la science et les machines.

Une nuit, Ada est allée à un bal. Là-bas, elle a rencontré un vieux mathématicien grincheux nommé Charles Babbage. Ada était elle-même une brillante mathématicienne, et les deux sont devenus rapidement de bons amis.

Charles invita Ada à découvrir une machine qu'il avait inventée. Il l'avait appelée le Moteur de soustraction. Cette machine pouvait automatiquement ajouter et soustraire des nombres.

Personne n'avait jamais fait cela avant, et Ada était subjuguée.
 « Et si on construisait une machine qui pourrait réussir des calculs plus compliqués? » dit-elle.

Excités, Ada et Charles ont commencé à travailler. La machine était énorme et nécessitait un énorme moteur à vapeur.

Cependant, Ada voulait aller plus loin: « Et si cette machine pouvait jouer de la musique et montrer des lettres ainsi que des chiffres? »



























Elle décrivait un ordinateur, bien avant l'invention des ordinateurs modernes!

Ada avait ainsi écrit le premier programme informatique de l'histoire.



LES CARTES PERFORÉES

Tout en travaillant très dur pour que sa vision devienne réalité, Ada a découvert qu'il était possible d'utiliser une série de symboles perforés pour donner aux machines des instructions afin d'effectuer des tâches comme compter des nombres par exemple. Les symboles sur les cartes peuvent être pensés comme des codes de directions pour la machine. Chaque lettre correspond donc à un symbole.

A 	B 	C 	D 	E 	F 	G 
H 	I 	J 	K 	L 	M 	N 
O 	P 	Q 	R 	S 	T 	U 
	V 	W 	X 	Y 	Z 	

Utilise la carte pour déchiffrer le code et découvre la réponse aux blagues ci-dessous!

1. Quelle monnaie utilise les poissons?



2. Qu'est-ce qui a des dents mais qui ne mange pas?



3. Quel est le pain préféré du magicien?



ADA LA PROGRAMMEUSE !

Un programme informatique est un ensemble d'instructions pour un ordinateur.

Un langage de programmation est un ensemble de symboles et de règles d'utilisation de ces symboles, qu'une machine peut comprendre. Et les machines n'ont pas besoin d'être électriques! Une machine peut être mécanique, comme un métier à tisser, ou même biologique, comme une personne.

Imaginons qu'Ada ait inventé un langage de programmation pour donner des instructions à une chenille affamée qui a besoin de tout manger dans une grille spécifique pour grandir et devenir un papillon en bonne santé.

Demande à quelqu'un de t'aider (il pourrait s'agir de ton frère, ta soeur, d'un ami ou d'un parent) et l'un d'entre vous sera le programmeur (Ada) et l'autre sera l'ordinateur (la chenille affamée).

VOICI LE LANGAGE À ADOPTER:



- ↑ Avance d'un pas
- Tourne à droite
- ← Tourne à gauche
- S'il y a de la nourriture devant toi, mange-la

VOICI LES RÈGLES:

Tu peux placer un nombre devant un symbole pour dire à la chenille affamée de répéter le symbole plusieurs fois.

(Utilise une virgule entre les symboles à chaque fois!)

Après l'avoir écrit, ton programme devrait ressembler à ceci:

3↑, → ,7↑, ○

Ceci signifie faire 3 pas en avant, tourner à droite, faire 7 pas en avant, s'il y a quelque chose devant toi, mange-la



Mon programme pour aider la chenille affamée à grandir et devenir un papillon en bonne santé:

À TOI DE JOUER

Maintenant à toi d'essayer ! Sois à tour de rôle le programmeur puis l'ordinateur, et tu peux même essayer de composer tes propres symboles.



Avance d'un pas



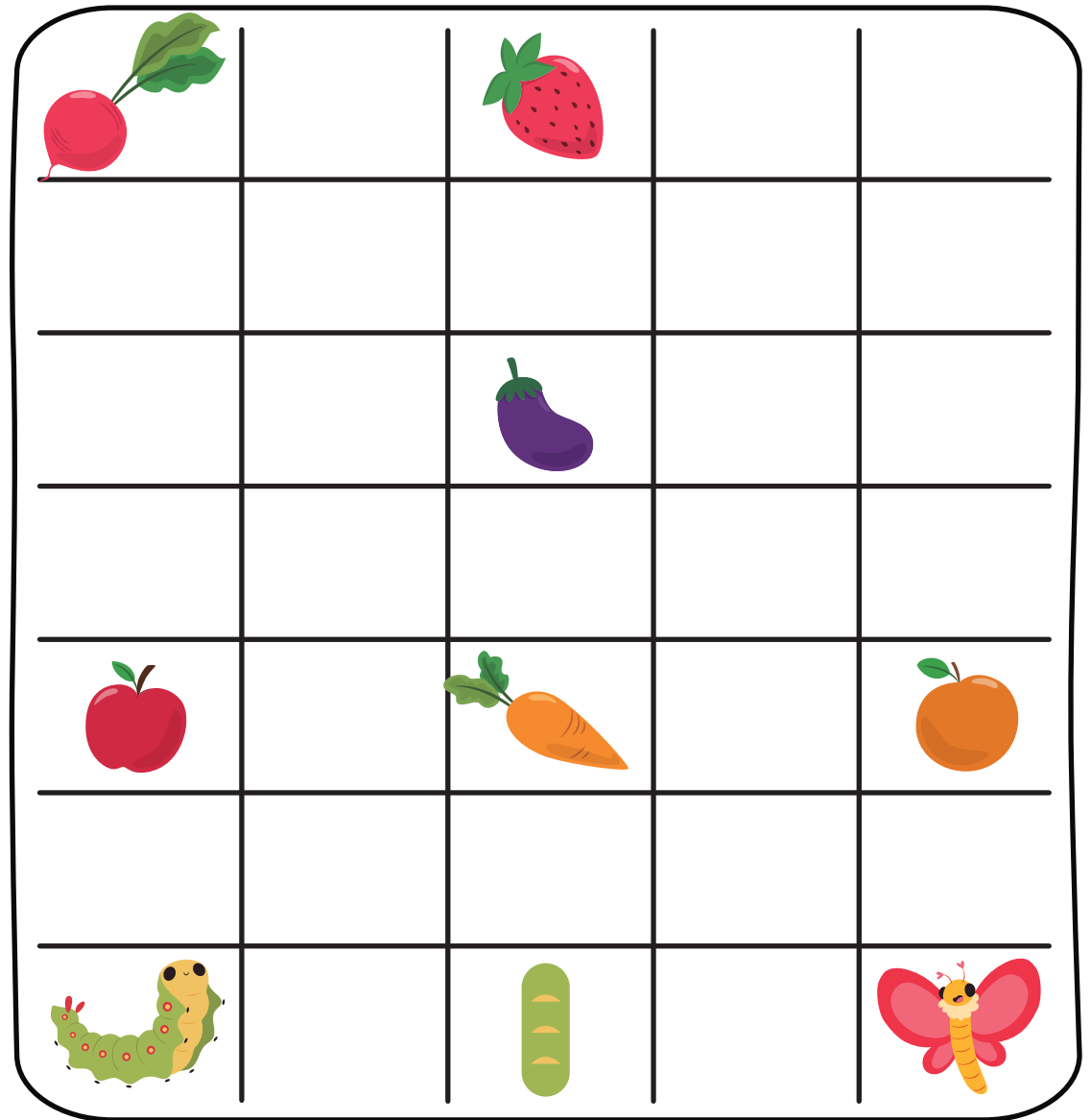
Tourne à droite



Tourne à gauche



S'il y a de la nourriture devant toi, mange-la



PARLE COMME UN ORDINATEUR !

Les ordinateurs modernes n'utilisent pas de cartes perforées, de lettres ou de symboles pour communiquer. Ils utilisent le langage binaire à la place, composé des chiffres 1 et 0.

A 1000001	B 1000010	C 1000011	D 1000100	E 1000101	F 1000110	G 1000111
H 1001000	I 1001001	J 1001010	K 1001011	L 1001100	M 1001101	N 1001110
O 1001111	P 1010000	Q 1010001	R 1010010	S 1010011	T 1010100	U 1010100
	V 1010110	W 1010111	X 1011000	Y 1011001	Z 1011010	

PARLE COMME UN ORDINATEUR !

Voyons si tu peux déchiffrer le message en utilisant les chiffres 1 et 0, et devenir un(e) programmeur(se) hors-pair comme Ada.



Je ne fais pas de bruit mais je réveille tout le monde le matin. Je suis le ...
1010011 / 1001111 / 1001100 / 1000101 / 1001001 / 1001100

Quel est le mot qui contient une lettre ?

1000101 / 1001110 / 1010110 / 1000101 / 1001100 / 1001111 / 1010000 / 1010000 / 1000101



5. L'ACTIVITÉ FUN "EN FAMILLE"

Règles :

1. La recherche sur Google n'est pas autorisée
2. Il est impossible de demander à ton ami ou à ta famille. UTILISE TA PROPRE PUISSANCE CÉRÉBRALE.
3. Chaque réponse doit commencer par la première lettre de ton PRÉNOM

Cela peut être plus difficile que tu ne le penses.
Mais nous croyons en toi ;) Tu peux le faire!

Top
Chrono
2 min

Vêtement

Aliment

Boisson

Endroit

Animal

Couleur

Émission de télévision

Prénom féminin

Prénom masculin

Profession

Partie du corps

Mot pour décrire quelqu'un

Quelque chose dans ta maison

Ton prénom

Quelque chose dont tu es reconnaissant(e)

pimagix