Groupe 988

Semaine du 20 avril 2020

[Yakari et le grand aigle 1](#_Toc37863037)

[Consigne à l’élève 1](#_Toc37863038)

[Matériel requis 1](#_Toc37863039)

[Information aux parents 1](#_Toc37863040)

[Being Kind Is Important 2](#_Toc37863041)

[Consigne à l’élève 2](#_Toc37863042)

[Matériel requis 2](#_Toc37863043)

[Information aux parents 2](#_Toc37863044)

 Les dés chanceux (maths 2e cycle)…………………………………………………………………………….3

[Consigne à l’élève 3](#_Toc37863046)

[Matériel requis 3](#_Toc37863047)

[Information aux parents 3](#_Toc37863048)

[Annexe – Plateau de jeu 4](#_Toc37863049)

Jouons à la centaine (maths 1er cycle)………………………………………………………………………….5

 Consigne à l'élève, matériel requis et information aux parents……………………………………….5

Annexes…………………………………………………………………………………………………………….6

[Les mains, outils de la science! …………………………………………………………………………………8](#_Toc37863050)

Consignes à l'élève………………………………………………………………………………………..8

Matériel requis……………………………………………………………………………………………...8

 Information aux parents…………………………………………………………………………………...8

[Annexe 1 – Les mains, outils de la science! …………………………………………………………….……9](#_Toc37863054)

[Consigne à l’élève](#_Toc37863055) 9

[Pour t’exercer……………………………………………………………………………..………………..~~9~~](#_Toc37863056)

[À toi de jouer ~~9~~](#_Toc37863057)

[À toi de deviner ~~9~~](#_Toc37863058)

[Annexe 2 – Des mots pour exprimer le toucher………………………………………………………......... ~~10~~](#_Toc37863059)

[Des mots pour exprimer le toucher](#_Toc37863060)

[Le sommeil et Passe à l’action](#_Toc37863061) 11

[Consigne à l’élève ~~8~~](#_Toc37863062)

[Matériel requis](#_Toc37863063)

[Information aux parents](#_Toc37863064)

[Je joue au bruiteur 12](#_Toc37863065)

[Consigne à l’élève ~~9~~](#_Toc37863066)

[Matériel requis](#_Toc37863067)

[Information aux parents](#_Toc37863068)

[Annexe – Je joue au bruiteur](#_Toc37863069) 13[26 lettres à danser](#_Toc37863070) 14

[Consigne à l’élève 14](#_Toc37863071)

[Matériel requis 14](#_Toc37863072)

[Information aux parents](#_Toc37863073) 14

[Annexe – 26 lettres à danser 1](#_Toc37863074)5

[Émile Pantalon 1](#_Toc37863075)6

[Consigne à l’élève 1](#_Toc37863076)6

[Matériel requis 1](#_Toc37863077)6

[Information aux parents 1](#_Toc37863078)6

[Une fouille archéologique à la maison 1](#_Toc37863079)7

[Consigne à l’élève 1](#_Toc37863080)7

[Matériel requis 1](#_Toc37863081)7

[Information aux parents 1](#_Toc37863082)7

[Annexe – Une fouille archéologique à la maison 1](#_Toc37863083)8

Activités additionnelles………………….………………………………………………………...…………….19

Chers parents,

Voici les activités proposées pour la semaine du 20 avril. Vous trouverez à la fin du document les bonifications que j’ai ajouté afin réviser ce que nous avons déjà travaillé en classe de septembre à février. Continuez à lire vos courriels et à consulter l’application Classe DOJO afin d’être aviser des activités et des rendez-vous vidéo sur TEAMS avec votre enfant. Je vous souhaite une belle semaine, soyez prudents.

\*\*\* Le 22 avril prochain, c’est le jour de la Terre !

 Madame Stéphanie



Français, langue d’enseignement

Yakari et le grand aigle

Consigne à l’élève

* Lis la bande dessinée intitulée [Yakari et le grand aigle](http://www.westory.dlpdomain.com/player-display?token=hw8soE1OHZkqsyPr599pYtRxXrCirROO).
* Si tu as des bandes dessinées de Yakari à la maison, tu peux choisir celle qui te plaît.
* Tu peux lire la bande dessinée durant plusieurs jours.
* Tu peux faire la lecture à voix haute à quelqu’un qui habite avec toi.

* Réponds à ces questions :
* Pourquoi Yakari reçoit finalement la plume de l’aigle à la fin de l’histoire? Explique.
* Tu peux accompagner ta réponse d’un dessin.
* Quelles sont les qualités de Yakari? Donne un exemple à partir de l’histoire.

Matériel requis

Un ordinateur, une tablette ou un téléphone cellulaire pour lire la bande dessinée.

Une feuille et un crayon.

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéVotre enfant s’exercera à :* Lire une bande dessinée avec toutes les particularités que cela comporte (quelle planche lire en premier, quelle bulle lire en premier, inférer les sentiments des personnages, etc.).

Vous pourriez :* Lire la bande dessinée avec votre enfant;
* Poser des questions à votre enfant sur ce qu’il a lu.
 |

Anglais, langue seconde

Being Kind Is Important

Consigne à l’élève

* Être gentil dans la vie, c’est important. Regarde cette histoire d’amitié pour t’en inspirer.
* Visite [ce site Web](https://classroommagazines.scholastic.com/support/learnathome/grades-1-2-week-2.html).
* Défile la page vers le bas jusqu’à la section “Day 9”.
* Clique sur le livre *Stick and Stone* de Beth Ferry et Tom Lichtenheld.
* Clique sur "Watch the Story".
* Écoute et lis l'histoire autant de fois que tu le veux.
* Note le nom des trois personnages principaux de l’histoire.
* À l’aide d’un bonhomme sourire, indique s’ils sont gentils ou méchants.
* Clique sur l’onglet “Which Came First?” situé à gauche de l’écran.
* Remets en ordre les parties importantes de l’histoire en utilisant l’activité interactive.

Matériel requis

Un ordinateur et une connexion Internet.

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéVotre enfant écoutera une histoire (qu’il pourra lire en même temps) et aura ensuite accès à une activité en ligne. Votre enfant s’exercera à :* Comprendre une histoire lue et entendue;
* Identifier les personnages principaux;
* Remettre en ordre les éléments importants de l’histoire.

Note :Le livre virtuel est disponible sur une plateforme qui s’adresse aux enfants de langue maternelle anglaise. Il pourrait donc y avoir une disparité entre les niveaux identifiés sur le site et le niveau pour lequel l’activité est suggérée ici, ce qui est tout à fait normal. |

Source : Activité proposée par Lysiane Dallaire, enseignante-ressource à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Isabelle Giroux, conseillère pédagogique à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Bonny-Ann Cameron, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Capitale et Dianne Elizabeth Stankiewicz, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin.

Mathématique 2e cycle (nombres 1000 et +)

Les dés chanceux

Consigne à l’élève

* Invite un parent à jouer avec toi. À tour de rôle, lancez les dés pour obtenir cinq chiffres. Le joueur place les chiffres dans l’ordre qu’il veut pour former un nombre, le plus grand possible, qui possède l’une des caractéristiques recherchées. Puis, il inscrit ce nombre sur la ligne correspondante du plateau de jeu. Si le joueur n’arrive pas à trouver un nombre qui correspond à l’une des caractéristiques recherchées, il passe son tour et fait un X dans une des cases inutilisées.
* La partie est terminée lorsque les deux joueurs ont rempli toutes leurs cases. Les joueurs comparent alors les nombres qu’ils ont écrits pour chacune des caractéristiques, et le joueur ayant le plus grand nombre l’encercle. Chaque nombre encerclé donne un point au joueur. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Matériel requis

* Le plateau de jeu qui se trouve à la page suivante.
* Cinq dés.
* Si tu n’as qu’un seul dé, lance-le à cinq reprises et note sur une feuille le résultat obtenu à chaque lancer.
* Si tu n’as pas de dés à la maison, tu peux utiliser des [dés virtuels](https://www.dejete.com/de-3d?nbde=5) ou en fabriquer. (Consulte l’activité de la semaine du 13 avril pour trouver le développement d’un cube.)
* Des feuilles et un crayon pour les traces (facultatif).

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéVotre enfant s’exercera à :* Lire et écrire des nombres;
* Reconnaître les propriétés des nombres;
* Comparer des nombres entre eux;
* Utiliser le vocabulaire lié aux valeurs de position (*unité*, *dizaine*, *centaine*, *unité de mille*, *dizaine de mille*).

Vous pourriez :* Jouer avec votre enfant;
* Vérifier si le nombre écrit par votre enfant possède la caractéristique recherchée;
* Demander à votre enfant d’expliquer pourquoi ce nombre possède la caractéristique recherchée;
* Permettre à votre enfant d’utiliser du papier et un crayon pour faire des essais.
 |

Mathématique

Annexe – Plateau de jeu



 Mathématique 1er cycle

Jouons à la centaine

Consigne à l’élève

* Découpe les cartes de jeu, mélange-les et place-les, face vers le bas, près du plateau de jeu.
* Tous les joueurs placent leur pion sur la case 0. À tour de rôle, ils lancent le dé pour faire avancer leur pion sur le plateau de jeu en fonction du nombre obtenu sur le dé.
* Lorsqu’un joueur atteint une case avec un arc-en-ciel, il pige une carte et effectue l’action.
* Le premier joueur à atteindre la centaine (la case 100) remporte la partie.
* Les joueurs peuvent ensuite jouer une partie à rebours (à partir de 100) jusqu’à l’atteinte de la case 0.

Matériel requis

* Le plateau et les cartes de jeu qui se trouvent aux pages suivantes.
* Un dé.
* Si vous n’avez pas de dé à la maison, vous pouvezutiliser un [dé virtuel](https://www.dejete.com/de-3d?nbde=1).
* De petits objets qui serviront de pions (autant d’objets que de joueurs).

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéLe but de cette activité est de lire les nombres et de s’approprier le vocabulaire lié au sens du nombre (*unité*, *dizaine*, *centaine*) et aux opérations (*plus*, *moins*, *somme*, *différence*). Cette activité peut être réalisée avec les enfants de 1re et de 2e année.Votre enfant s’exercera à :* Compter à partir d’un nombre donné ou réciter la comptine des nombres;
* Déterminer l’opération à effectuer selon la situation;
* Additionner ou soustraire des nombres.

Vous pourriez :* Jouer avec votre enfant;
* Demander à votre enfant de prédire, en faisant du calcul mental, la case sur laquelle il terminera son déplacement;
* Demander à votre enfant de compter les cases à voix haute au cours du déplacement;
* Demander à votre enfant de dire l’expression mathématique qui correspond au déplacement effectué (ex. : « 6 + 5 = 11 »).
 |

Mathématique

Annexe – Plateau de jeu

****

Mathématique

Annexe – Cartes de jeu



Les mains, outils de la science!

Consigne à l’élève

* À la manière d’un scientifique, tu devras observer des objets à l’aide de tes mains. Lis les consignes fournies dans le document intitulé *Les mains, outils de la science!* (annexe 1).
* Utilise la fiche *Des mots pour exprimer le toucher* (annexe 2) pour t’aider à décrire les objets.

Matériel requis

* Un sac opaque pour contenir les objets.
* Des objets variés (éponge, bouteille de plastique, balle, brosse, caillou, élastique, ustensile, vêtement, jouet de bois, cure-oreille, pâte à modeler, morceau de casse-tête, glue, etc.).
* La fiche Des mots pour exprimer le toucher.

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéVotre enfant :* Exercera son sens de l’observation;
* Apprendra de nouveaux mots pour décrire ce qu’il ressent avec ses mains.

Vous pourriez :* Vérifier si votre enfant a bien compris les consignes;
* Aider votre enfant dans son apprentissage de nouveaux mots dans un contexte concret et signifiant;
* Jouer avec votre enfant (et avec d’autres membres de la famille) pour la présentation de son activité;
* Demander à votre enfant d’utiliser le plus grand nombre de mots possible pour décrire ce qu’il ressent quand il touche les objets.

Note :* Cette activité s’adresse tant aux élèves de 3e qu’à ceux de 4e année. Toutefois, on peut ajouter quelques difficultés pour les enfants de 4e année :
* Augmenter le nombre d’objets à identifier;
* Identifier les objets sans les avoir présentés au début du jeu.
 |

Science et technologie

Annexe 1 – Les mains, outils de la science!

Consigne à l’élève

* Tu sais que les scientifiques doivent faire de nombreuses observations à l’aide de leur sens : vue, ouïe, odorat, goût, toucher. Tu es invité à exercer un de ces sens : le toucher.
* Grâce au sens du toucher, nous pouvons entre autres observer les objets avec nos mains. Savais-tu que la peau a beaucoup de récepteurs qui nous aident à reconnaître des objets par leur forme, leur texture ou la sensation de chaleur ou de froid que leur contact procure. Les mains sont donc des outils importants qui nous permettent d’observer le monde qui nous entoure.
* Tu peux exercer ton sens du toucher en jouant au jeu « Les objets mystérieux » avec des membres de ta famille.

Pour t’exercer

* Pour aiguiser ton sens du toucher, tu utiliseras tes mains pour observer des objets.
* Réunis dans un sac opaque (qui ne permet pas de voir à l’intérieur) 6 à 7 objets divers. Lorsque tu touches ces objets, tu perçois différentes sensations (c’est rugueux, lisse, bosselé, dentelé, froid, chaud, dur ou mou).
* Exerce-toi à décrire chaque objet **seulement à l’aide de tes mains.** Tu peux utiliserdes mots qui disent ce que tu sens avec tes mains (voir la fiche *Des mots pour exprimer le toucher*)*.*

À toi de jouer

* Demande maintenant à quelqu’un de ta famille de participer à l’activité.
* Présente-lui d’abord tous les objets pour qu’il ou elle puisse savoir ce qui se trouve dans ton sac.
* Mets ensuite ta main dans le sac et touche à un objet. Pour le décrire, utilise les mots de la fiche *Des mots pour exprimer le toucher*. Donne un premier indice, puis un second, jusqu’à ce que la personne arrive à dire de quel objet il s’agit. Continue ainsi jusqu’au dernier objet.

À toi de deviner

* Reprends l’activité. Cette fois c’est au tour de l’autre personne à insérer sa main dans le sac et à choisir un objet. Pose-lui des questions jusqu’à ce que tu puisses dire de quel objet il s’agit. Par exemple : Est-ce que c’est lisse? Est-ce que c’est rugueux? Est-ce que c’est dur?

Science et technologie

Annexe 2 – Des mots pour exprimer le toucher

Des mots pour exprimer le toucher

* Tu peux utiliser les mots suggérés dans cette fiche pour décrire les objets que tu as choisis.
* Par exemple, si l’objet a des surfaces courbes, tu utilises le mot *arrondi* pour décrire sa forme. Si l’objet a des bosses, tu utilises le mot *rugueux* pour décrire sa texture, ou le mot *mou* si l’objet s’enfonce lorsque tu le presses.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Texture**C’est… | **Forme**C’est… | **Sensation de chaleur ou de froid (thermique)**C’est… |
| **Lisse**dont la surface est unie, égale | **Mou**qui s’enfonce lorsqu’on appuie dessus | **Pointu**dont l’extrémité est très fine et pique les doigts | **Chaud**tu perçois une chaleur plus grande que celle de la main |
| **Rugueux**dont la surface est irrégulière, avec des bosses | **Dur**qui reste ferme quand on exerce une pression | **Anguleux**dont les surfaces se réunissent et forment des arêtes, des coins | **Froid**tu perçois une chaleur plus basse que celle de la main |
| **Doux**qui est agréable au toucher | **Collant**qui colle aux doigts | **Plat**dont la surface est plane | **Tiède**tu perçois à peu près la même chaleur que celle de la main |
| **Visqueux**dont la texture présente une substance qui s’écoule lentement  | **Sec**qui ne contient pas d’eau, qui n’est ni liquide ni humide | **Arrondi**dont la surface a des courbes |  |

Éducation physique et à la santé

Le sommeil et
Passe à l’action

Consigne à l’élève

Activité 1 : Le sommeil

* Consulte les [informations](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTF0n1v90ces0tf71pARML7fc9XGAl7lvpAuOWO1MIPMkVsS0OJs8Dj532dMGUMzU5dhFh2WK2r1I9U/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g73054e69b7_0_27) concernant le sommeil.
* Que retiens-tu? Qu’est-ce qui favorise un bon sommeil?
* Dis à tes parents ce dont tu te souviens de la capsule du sommeil.

Activité 2 : Passe à l’action

* Faire de l’activité physique t’aidera à mieux dormir.
* Expérimente les mouvements proposés dans la vidéo.
* Quelle activité as-tu préférée? Pourquoi?
* Consulte ce [document](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vS3ZDrjiKFCWuG9eduxsAMIqY19-wWc2WHaLB90csMmmtn5pw06xaTWcCWVe_9rbJ1c7scgT2DXhiZb/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g730d4f3da0_0_28) pour réaliser les activités.

Matériel requis

* Balle ou bas en boule
* Chaudron ou panier.

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéVotre enfant s’exercera à :* Recueillir de l’information sur le sommeil;
* Expérimenter des activités physiques.

Vous pourriez :* Soutenir votre enfant en le questionnant sur ce qu’il a appris à propos du sommeil;
* Faire les activités avec lui ou alterner l’accompagnement et l’autonomie, selon l’activité.
 |

Musique

Je joue au bruiteur

Consigne à l’élève

Tu es invité à jouer le rôle du bruiteur pour un extrait de dessin animé (voir le document en annexe).

Matériel requis

Divers objets du quotidien.

Des instruments de musique, si disponibles.

Un lecteur DVD ou un téléviseur.

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéVotre enfant s’exercera à : * Faire la sonorisation d’un extrait de dessin animé en utilisant certains des objets qui l’entourent.

Vous pourriez : * Participer à l’activité avec votre enfant en suivant ses consignes.
 |

Musique

Annexe – Je joue au bruiteur

Proposition de création

Le **bruiteur** est la personne qui est chargée d’imiter ou de reproduire, à l’aide de divers procédés, les bruits de la vie quotidienne. Son talent est mis à profit dans une émission, un film ou un spectacle.

* Choisis un extrait de dessin animé sur DVD ou à la télévision.
* Coupe le son de ton appareil.
* Durant quelques minutes, tu deviens le **bruiteur** du dessin animé.

Recherche d’idées

* Regarde dans la maison et trouve plusieurs objets avec lesquels tu peux imiter des bruits (exemples : une cuillère de bois pour imiter une porte qui ferme, un contenant en plastique sur lequel frapper pour imiter des pas).
* Fais aussi des essais avec ta voix pour imiter des bruits d’animaux ou d’autres sons.
* Si tu disposes d’un instrument de musique, fais des essais avec la hauteur des sons (aigus, moyens, graves) et les nuances (fort, doux).

Étapes de la réalisation

* Place les objets dont tu as besoin pour le bruitage de manière qu’ils soient faciles à atteindre.
* Choisis un extrait de 3 à 5 minutes.
* Répète l’enchaînement des sons sans le dessin animé.
* Répète quelques fois avec le dessin animé en respectant le tempo (vitesse), les nuances (volume du son) et les caractères associés aux personnages et aux actions du dessin animé.
* Présente le dessin animé accompagné de ton bruitage aux membres de ta famille.

Si tu veux aller plus loin…

* Fais collaborer tes frères et sœurs et deviens le « chef d’orchestre » du bruitage!
* Sur un instrument de musique que tu connais, compose une courte mélodie qui servira d’introduction ou de finale à ta présentation.

Danse

26 lettres à danser

Consigne à l’élève

En t’inspirant du spectacle de danse *26 lettres à danser*, tu inventeras de nouvelles façons « d’écrire » avec ton corps et de te laisser aller au plaisir de bouger! (Voir le document en annexe.)

Matériel requis

Un endroit où tu es à l’aise de te déplacer (tu peux faire la même activité avec des actions non locomotrices, c’est-à-dire sur place).

Un téléviseur ou un appareil technologique (portable, tablette, ordinateur) pour visionner l’extrait.

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéVotre enfant s’exercera à : * S’exprimer par le mouvement;
* Développer sa créativité.

Vous pourriez : * Filmer ou prendre en photo les créations de votre enfant.
 |

Danse

Annexe – 26 lettres à danser

Proposition d’activité

* Le spectacle *26 lettres à danser* est un spectacle dansé interactif et multidisciplinairequipropose un voyage au cœur des lettres et des mots. Les lettres invitent le public à la découverte d’une multitude de mots, de sens, d’émotions et de tons.
* Tu peux visionner un extrait ou lapièce en entierau<https://ici.tou.tv/26-lettres-a-danser> ou faire une recherche sur ICI TOU.TV, ou encore sur ICI ARTV. Maintenant, à ton tour de bouger!

Proposition de création

* Pour commencer, regarde les 10 premières minutes du spectacle. Cela correspond aux lettres A, B et F. Tu pourras évidemment visionner toute la pièce plus tard si tu le désires. Laisse-toi inspirer par ce que tu as vu et invente tes propres mouvements afin :
* D’écrire avec ton corps;
* D’écrire dans l’espace.

Recherche d’idées

* Utilise des formes différentes : longues, larges, tordues.
* Utilise des niveaux différents : haut, moyen, bas.
* Utilise les actions que tu connais comme marcher, courir, rouler, ramper, rebondir, s’élever et s’abaisser, faire la « statue », sauter, galoper.

Étapes de la réalisation

* Forme la première lettre de ton nom avec ton corps, puis ton prénom en entier.
* Essaie de former le plus de lettres possibles.
* Imagine que ton corps est un crayon géant et écris ton nom dans l’espace.
* Avec un foulard ou un bout de tissu, écris des lettres ou des mots dans le ciel, comme si c’était un crayon.
* Refais l’exercice de ton choix avec de la musique.
* Demande à quelqu’un de ta famille de te filmer ou de prendre tes « lettres » en photo.

Éthique et culture religieuse

Émile Pantalon

Consigne à l’élève

* Après avoir écouté l’histoire, tu pourras élaborer ton point de vue sur la différence en te posant les questions suivantes :
* Comment se sent Émile face à sa différence et aux injures?
* Que penses-tu du rejet d'Émile par les autres enfants?
* Comment Émile se sent-il face aux injures dirigées envers sa mère?
* Que penses-tu de la réaction de Mlle Petit-Pois?
* Serais-tu, toi aussi, parti(e) à la rescousse de Pino? Pourquoi?
* En quoi la différence d'Émile a-t-elle été avantageuse?
* Quelle est la relation entre Pino et Émile à la fin de l'histoire? Qu'en penses-tu?

Matériel requis

* [Émile Pantalon](http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2161124) (histoire racontée sur BAnQ).
* [Eddie Longpants](https://www.youtube.com/watch?v=3gy-EADkpv8) (en anglais sur YouTube).

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéAvec votre enfant, écoutez l’histoire [Émile Pantalon.](http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2161124)Votre enfant s’exercera à :* Respecter la différence;
* Comprendre les avantages que peut apporter la différence;
* Réfléchir sur les comportements à adopter face à la différence;
* Nommer des comportements inadéquats pouvant nuire à la vie d'autrui;
* Réfléchir aux répercussions du rejet sur la vie d'autrui.

Vous pourriez :* Rappeler à votre enfant que les comportements et les attitudes qu’il adopte ainsi que les actions qu’il pose peuvent favoriser ou, au contraire, défavoriser la vie de groupe.
 |

Source : Activité proposée par Kélig Prigent de l’école Les Prés-Verts, Commission scolaire de la Capitale.

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Une fouille archéologique à la maison

Consigne à l’élève

**Cultive ton désir d’apprendre**en t’intéressant aux ressources à ta disposition qui peuvent t’aider à comprendre une réalité démographique, culturelle, économique, politique ou territoriale.

* L’étude de l’histoire est possible entre autres grâce à des documents, c’est-à-dire des traces qui apportent de l’information sur ce qui s’est passé ou la manière dont les gens vivaient à une certaine époque.
* Comme le montre la vidéo [*Les technologies qui changent notre vie*](https://www.youtube.com/watch?v=ekXNO5t5s80&feature=youtu.be), des objets simples peuvent apporter beaucoup d’informations sur la vie quotidienne des gens.
* Observe autour de toi. Quels objets t’appartenant sont représentatifs de tes occupations?

**Porte maintenant ton attention** sur les informations que peut révéler un objet du passé.

* Pars à la recherche d’un objet ancien qui se trouve chez toi (un jouet ou un objet technologique, par exemple) et qui a marqué la génération de tes parents.
* Utilise les questions proposées en annexe et réalise une enquête auprès d’un de tes parents afin de découvrir les informations sur le passé que peut révéler cet objet et les souvenirs qui y sont rattachés.
* Si tu souhaites accéder à l’activité complète, rends-toi sur le site Web du [Service national du RÉCIT de l’univers social](https://recitus.qc.ca/ressources/primaire/publication/objet-ancien) qui l’a élaborée.
* Tente de découvrir des changements, en lien avec cet objet, qui se sont produits entre le moment où il a été fabriqué et aujourd’hui.

Matériel requis

En fonction du choix des parents et de l’élève et selon la disponibilité des ressources, voici ce qui pourrait être utile :

* Matériel d’écriture (papier, carton, crayons, etc.).
* Matériel d’impression.
* Appareil numérique muni d’une connexion Internet.

|  |
| --- |
| Information aux parentsÀ propos de l’activitéL’étude de l’histoire et de la géographie s’appuie notamment sur des informations, des indices, des traces que présentent les documents. En classe, les élèves développent des stratégies qui permettent l’analyse des documents, c’est-à-dire de sources écrites, d’images, de documents audiovisuels et d’artéfacts (objets, constructions, vestiges, etc.). |

Source : Activité réalisée avec la collaboration le Service national du RÉCIT de l’univers social.

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Annexe – Une fouille archéologique à la maison



|  |  |
| --- | --- |
| Quoi? | Quelle est la fonction de l’objet?Est-ce qu’il est toujours fonctionnel?Conservez-vous un souvenir relié à cet objet? |
| Qui? | Qui est le fabricant?A-t-il été utilisé par plusieurs personnes? Par plusieurs générations? |
| Quand? | En quelle année approximativement a-t-il été produit?L’objet est-il représentatif de son époque? Pourquoi? |
| Où? | Où a-t-il été produit? Où a-t-il été utilisé? |
| **Interprétation** |
| L’objet a-t-il été remplacé par un autre plus efficace? Si oui, lequel?Qu’est-ce qui a changé entre le moment où cet objet a été fabriqué et aujourd’hui? |

**GROUPE 988**

**BONIFICATIONS**

**Bonifications de la semaine du 20 avril :**



Français- *Lecture* : Suggestion lecture : Un magazine d’Astérix à télécharger gratuitement

<http://revue.leslibraires.ca/actualites/le-monde-du-livre/un-magazine-d-asterix-a-telecharger-gratuitement?fbclid=IwAR3k4ddjxpiLLZseSLgckE2D_oussDRl_l0ZaOWPpPjfJyiFY7JPahdc8Pg>

**Français- *écriture* :**

* Poursuis les périodes d’étude de mots de vocabulaire à la maison. Choisis une ou des listes de mots dans ta BO « section outils écriture » et amuse-toi à les écrire avec des lettres de bois (jeu de Scrabble), des billes à collier, de la pâte à modeler, des crayons à fenêtre… Tu peux les écrire à l’envers. Ex : maison…nosiam ! Par la suite, tu peux composer 2 à 5 phrases avec ta banque de mots. Tu peux utiliser l’ordinateur et Lexibar.
* ORDRE ALPHABÉTIQUE (Pratique-toi à placer des mots en ordre alphabétique. J’ai déposé sur TEAMS dans les fichiers dans le dossier FRANÇAIS l’outils que nous utilisions en classe pour s’aider à bien ordonner les mots. J’y ai également déposé des activités imprimables.

**Mathématiques :**

* **Numération** : En classe, nous avons travaillé les nombres de 0 à 999 et 0 à 9999 (selon le rythme de chacun). Dans ta BO, choisi une grille de nombres mélangés et demande à un membre de ta famille de te les dicter ou de te les faire lire.
* **Ordre croissant et décroissant**: Demande à tes parents de t’écrire des nombres (7 à10 nombres) sur des bouts de papier. Amuse-toi à les placer en ordre croissant ou décroissant selon la demande de ton parent.
* **Nombres pairs et impairs**: Utilise les mêmes nombres que ceux de l’exercice précédent et classe les selon s’ils sont pairs ou impairs. Tu peux utiliser 2 petits sacs ou 2 petits bols sur lesquels tu écris PAIRS et IMPAIRS. Dans les fichiers de notre TEAMS, il y a notre aide-mémoire et des petits exercices à imprimer.

**GÉOGRAPHIE et SCIENCES**

* C’est la semaine du Jour de la TERRE. J’aimerais que tu fasses un beau geste pour notre planète. Prends-toi en photo et met là en ligne sur le fil de discussion de TEAMS.
* Petit dossier Ma planète et moi en annexe. Vous le trouverez dans le dossier univers social et géographie dans les fichiers du TEAMS de classe.

**Suggestions :**

* Rallye-photo (pour les deux prochaines semaines)
* ***Voir dans la section jeu des fichiers sur TEAMS***.

Salut à nos super élèves!

Cette semaine, nous te proposons un jeu que tu pourras fabriquer toi-même à la maison!

Tu auras besoin de deux contenants vides, du papier et d’un crayon.

Pour commencer, tu dois inscrire sur une feuille toutes les pièces de ta maison, les découper et les inclure dans ton premier contenant.

Exemple : cuisine, salon, chambre à coucher, salle de bain, etc.

Ensuite, tu dois inscrire des activités physiques de ton choix que tu déposeras dans ton deuxième contenant.

Exemple : 10 redressements assis

 5 extensions des bras (push up)

 30 secondes de chaise au mur

 20 Jumping jack (saut de Jacques 😊)

 20 secondes de planche

 10 secondes d’équilibre sur une jambe

 15 sauts de ski

 5 sauts en L (burpees)

 20 coups de pieds de momie (mummy kicks)

Le jeu commence à l’endroit de ton choix dans ta maison et il peut se pratiquer seul ou en famille. À tour de rôle, tu dois piger au hasard un papier dans chaque contenant. Ensuite, tu regardes tes deux papiers et tu exécutes l’activité physique dans la bonne pièce tel qu’indiqué sur le deuxième papier que tu as pigé! Tu reviens à ton point de départ et tu piges encore.

Exemple : faire 10 redressements assis dans la salle de bain !!!

Comme c’est toi qui fabriques ton jeu, tu peux choisir les exercices que tu veux !!!

Bonne partie !!!

Mariève Blain et Yannick Noiseux

Enseignants d’éducation physique et à la santé