Groupe 988

Semaine du 25 mai 2020

[Le loup qui avait peur de son ombre 1](#_Toc41298302)

[Consignes à l’élève 1](#_Toc41298303)

[Matériel requis 1](#_Toc41298304)

[Informations aux parents 1](#_Toc41298305)

[Annexe – 1 2](#_Toc41298306)

[Cow, Pig, Chicken 3](#_Toc41298307)

[Consignes à l’élève 3](#_Toc41298308)

[Matériel requis 3](#_Toc41298309)

[Information aux parents 3](#_Toc41298310)

[Annexe – Procédure pour l’histoire 4](#_Toc41298311)

[Vocabulary Activity 5](#_Toc41298312)

[Instructions: 5](#_Toc41298313)

[Vocabulary Activity (Answer Key) 6](#_Toc41298314)

[Where does it live? 7](#_Toc41298315)

[Instructions: 7](#_Toc41298316)

[Where does it live? (Answer Key) 8](#_Toc41298317)

[Memory Game 9](#_Toc41298318)

[Instructions: 9](#_Toc41298319)

[Le mot de passe perdu 10](#_Toc41298320)

[Consignes à l’élève 10](#_Toc41298321)

[Matériel requis 10](#_Toc41298322)

[Information aux parents 10](#_Toc41298323)

[Annexe – Feuille-réponse 11](#_Toc41298324)

[Tête d'ours peinte à la fourchette 12](#_Toc41298325)

[Consignes à l’élève 12](#_Toc41298326)

[Matériel requis 12](#_Toc41298327)

[Peu importe, tu mérites d’être aimé(e) et respecté(e) 13](#_Toc41298328)

[Consignes à l’élève 13](#_Toc41298329)

[Pour aller plus loin 13](#_Toc41298330)

[Matériel requis 13](#_Toc41298331)

[Information aux parents 13](#_Toc41298332)

[Annexe 1 – Bande dessinée 14](#_Toc41298333)

[Annexe 2 – Questions 15](#_Toc41298334)

Activité ajoutée par votre enseignante en anglais 16

[Bonifications de ton enseignante 17](#_Toc41298335)

[TIC TAC TOC des sons ON/OM 19](#_Toc41298336)

Français, langue d’enseignement

Le loup qui avait peur de son ombre

Consignes à l’élève

* Clique sur le [lien suivant](https://safeYouTube.net/w/hzZF) pour écouter l’histoire :
* Profite de cette occasion pour utiliser les stratégies suivantes : je m'arrête pour penser à ce que j'ai lu (écouté) et anticiper (prévoir) la suite du récit.
* Après ton écoute, discute de ta lecture avec un membre de ta famille.
* Fais le rappel de l’histoire (ce qui se passe au début, au milieu et à la fin).
* Écris le titre : Le loup qui avait peur de son ombre et complète le tableau (voir l’annexe 1).
* Clique sur les liens suivants pour en apprendre davantage sur l’auteure et l’illustratrice : <https://www.gautier-languereau.fr/auteur/orianne-lallemand>  
  <https://www.gautier-languereau.fr/auteur/eleonore-thuillier>

Matériel requis

* Un ordinateur ou un téléphone
* Un crayon
* Un carnet de lecture ou une feuille
* L’annexe 1

|  |
| --- |
| Informations aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Écouter une histoire en utilisant les stratégies de lecture déjà apprises en classe. * Se rappeler les événements d’une histoire (démontrer sa compréhension). * Écrire une à deux phrases en lien avec la compréhension (voir l’annexe 1).   Vous pourriez :   * Aider votre enfant à se rappeler les différents événements de l’histoire; * Discuter de la lecture avec votre enfant et l’inviter à garder des traces dans son carnet de lecture ou sur une feuille. * Au besoin, l’aider à composer ses phrases. * Faire le lien avec l’histoire Le loup qui voulait changer de couleur (lecture de la semaine du  20 avril 2020). Exemple : Quelle histoire as-tu préférée? Pourquoi? |

Français, langue d’enseignement

Annexe – 1

|  |  |
| --- | --- |
| * Replace en ordre les phrases suivantes en les numérotant de 2 à 6. * Tu peux écouter, à nouveau, l’histoire du Loup qui avait peur de son ombre. | Le Loup qui avait peur de son ombre - ORIANNE LALLEMAND - ÉLÉONORE THUILLIER |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Les parents veulent aider leur petit Loup à affronter ses peurs. |
|  | En soirée, Loup réconforte le petit lapin en lui racontant des histoires. |
| *1* | Loup avait peur de tout. |
|  | Loup raconta aux autres loups comment il était arrivé ici. |
|  | Un matin, la peur au ventre, Loup part tout seul sur le chemin. |
|  | En sortant de sa cachette, Loup rencontre un ours et un renard. |

Selon toi, quelle stratégie a aidé le loup à affronter ses peurs, explique pourquoi.

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Anglais, langue seconde

Cow, Pig, Chicken

Consignes à l’élève

* Écoute l'histoire ''Cow, Pig, Chicken''.
* Complète l'activité d'association. Tu dois associer l'image et le mot.
* Écoute l'histoire'' Cow, Pig, Chicken'' une autre fois.
* Complète l'activité de classification. Tu dois classer les animaux dans la bonne catégorie   
  (animal de la ferme ou animal de compagnie).
* Joue au jeu de mémoire avec quelqu'un plus vieux que toi.

Matériel requis

Vous trouverez plusieurs activités en lien avec les animaux pour compléter l'histoire écoutée.

* Procédure pour accéder à l'histoire ''Cow, Pig, Chicken''.
* Activité d'association (elle peut être faite oralement). Le corrigé est fourni pour cette activité.
* Activité de classification (elle peut être faite oralement). Le corrigé est fourni pour cette activité.
* Jeu de mémoire. Il doit être imprimé et découpé.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * À écouter et à comprendre des textes; * À répéter les mots; * À exercer sa prononciation; * À classer les animaux dans les bonnes catégories.   Vous pourriez :   * Trouver d'autres animaux de la ferme et de compagnie; * Mimer des animaux et votre enfant doit dire le nom de l'animal en anglais; * Écouter le son des animaux. En anglais, les sons des animaux sont différents; * Demander à votre enfant de répéter les mots et l’aider à bien les prononcer; * Questionner votre enfant sur la signification de certains mots de l'histoire; * Jouer au jeu de mémoire et utiliser les phrases suivantes: * **It is a \_\_\_** (pour nommer l'image). * **It is a match** (lorsque les deux cartes sont pareilles). * **It is NOT** a match (lorsque les deux cartes sont différentes). |

Source : Joannie Vézina, enseignante à la Commission scolaire de la Côte-du-Sud

Anglais, langue seconde

Annexe – Procédure pour l’histoire

Voici ce que tu dois faire pour accéder aux livres (tu peux bien sûr demander l’aide d’un parent) :

* Ctrl + clic sur le lien internet pour accéder à la banque de livres.   
  [http://portailjeunes.banq.qc.ca/p/ressources\_electroniques/livres\_numeriques/.](http://portailjeunes.banq.qc.ca/p/ressources_electroniques/livres_numeriques/)



* Clique sur ce bouton. Il se trouve au bas de la page.
* Cette page s’ouvrira. Appuie sur le bouton « TumbleSearch ».



* Écris le titre du livre dans la barre de recherche ''Cow, Pig, Chicken'' et appuie sur le bouton « Go ».



Anglais, langue seconde

Vocabulary Activity

Instructions:

* Match the picture with the word.
* Look at the example.

|  |  |
| --- | --- |
|  | farm |
|  | dog |
|  | chicken |
|  | house |
|  | pig |
| Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay | cow |

Anglais, langue seconde

Vocabulary Activity (Answer Key)

|  |  |
| --- | --- |
|  | farm |
|  | dog |
|  | chicken |
|  | house |
|  | pig |
| Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay | cow |

Anglais, langue seconde

Where does it live?

Instructions:

* Cut the animals.
* Glue the animals in the good category (farm animal or pet).
* Look at the example:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| The | *horse*  animal | lives at the | *farm*  place | . |





Anglais, langue seconde

Where does it live? (Answer Key)

Instructions:

* Cut the animals.
* Glue the animals in the good category (farm animal or pet).
* Look at the example:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| The | *horse*  animal | lives at the | *farm*  place | . |



Anglais, langue seconde

Memory Game

Instructions:

* Place the cards face down.
* Turn the cards.
* Use these sentences.
* When you turn a card, say:

|  |  |
| --- | --- |
| It is a | . |
|  | animal |

* If you turn 2 different cards, say:

|  |  |
| --- | --- |
| It is not a match. | Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay |

* If you turn the same cards, say:

|  |  |
| --- | --- |
| It is a match. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay  Pig | Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay  Pig | Farm | Farm |
| Cow | Cow | Chicken | Chicken |
| Dog | Dog | House | House |

Mathématique

Le mot de passe perdu

Consignes à l’élève

* À l’aide des indices suivants, retrouve le mot de passe de l’ordinateur permettant de demander l’aide de superhéros.
* Place les nombres suivants en ordre décroissant : 13 — 15 — 2 — 21. Inscris les quatre (4) nombres en ordre décroissant dans le rectangle **bleu** de la feuille-réponse.
* Trouve combien il y a de nombres impairs dans les nombres suivants : 9 — 25 — 30 — 17. Inscris la réponse trouvée dans le rectangle **rouge** de la feuille-réponse.
* Trouve la valeur des ⍰ dans les additions et les soustractions suivantes. ⍰ – 3 = 10 —   
  10 = ⍰ + 2 — 5 + ⍰ = 22 Inscris les réponses dans l’ordre dans le rectangle **vert** de la feuille-réponse.
* À l’aide du tableau de conversion sur la page suivante, associe chaque nombre de la séquence à une lettre et trouve le mot de passe!

Matériel requis

* Feuille réponse (page suivante). Vous pouvez aussi écrire les réponses sur une feuille de papier
* Tableau des correspondances nombres-lettres pour trouver le mot de passe (page suivante)
* Facultatif : Papier et matériel de manipulation (pâtes alimentaires, billes, etc.)

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Le but de cette activité est de retrouver le mot de passe permettant de demander l’aide de superhéros à l’aide d’indices mathématiques.  Votre enfant s’exercera à :   * Ordonner des nombres naturels par ordre croissant ou décroissant. * Reconnaître les propriétés des nombres naturels (nombre pair ou impair). * Déterminer un terme manquant dans une équation.   Vous pourriez :   * Fournir du matériel (macaronis, billes, etc.) à votre enfant afin de l’aider à additionner et à soustraire des nombres. * Aider votre enfant à trouver les termes manquants en utilisant du matériel de manipulation (billes, macaronis, jetons, etc.). * Aider votre enfant à identifier les lettres qui correspondent aux nombres de la séquence en lui nommant les lettres ou les nombres. * Créer avec votre enfant un nouveau mot de passe en identifiant un mot, en identifiant les nombres correspondants aux lettres du mot et en trouvant des additions ou des soustractions permettant de trouver ces nombres. |

Mathématique

Annexe – Feuille-réponse

**Nombres en ordre décroissant**

**Termes manquants**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Tableau des correspondances chiffres-lettres

Mot de passe

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Arts plastiques

Tête d'ours peinte à la fourchette

Consignes à l’élève

|  |  |
| --- | --- |
| * Peins la tête de l’ours avec ta fourchette et la peinture brune en tournant le carton blanc, puis laisse sécher. * Trace un modèle pour l’intérieur des oreilles sur le carton rose à l’aide de ton crayon de plomb. * Découpe l’intérieur des oreilles et colle tes morceaux sur les oreilles bien sèches. * Trace un modèle de petits cercles au crayon de plomb pour les yeux. * Découpe les yeux et colle-les sur la tête d’ours bien sèche. * 6Utilise ton marqueur permanent noir pour dessiner le nez, la pupille des yeux et la bouche de l’ours. * Colle une petite boucle de ruban sur son cou. | Tête d'ours peinte à la fourchette ! |
| * Tu peux aussi t'amuser à faire un panda en utilisant la même technique et de la peinture blanche. | peinture à la fourchette  (Photos : Pinterest et Crafty Morning.com) |

Matériel requis

Fourchette

Peinture brune

Marqueur noir pour les yeux et la bouche

Crayon de plomb

Carton de construction blanc

Carton construction noir pour le nez

Carton construction rose pour l’intérieur des oreilles

Bout de ruban de la couleur de ton choix

Source : Activité proposée par Mélissa Gagnon/École Saint-Bernard/Commission scolaire de la Capitale

Éthique et culture religieuse

Peu importe, tu mérites d’être aimé(e) et respecté(e)

Consignes à l’élève

* Observe bien la bande dessinée d’Élise Gravel « Peu importe…tu mérites d’être aimé et respecté » (voir annexe 1) pour bien comprendre et tu pourras répondre ainsi plus facilement aux questions.

Pour aller plus loin

* Ensuite avec un adulte, tu pourras expliquer dans tes mots ce que tu as pensé de cette B.D.
* Es-tu d’accord avec le titre? Es-tu en accord que tous méritent d’être aimés et respectés? Pourquoi?

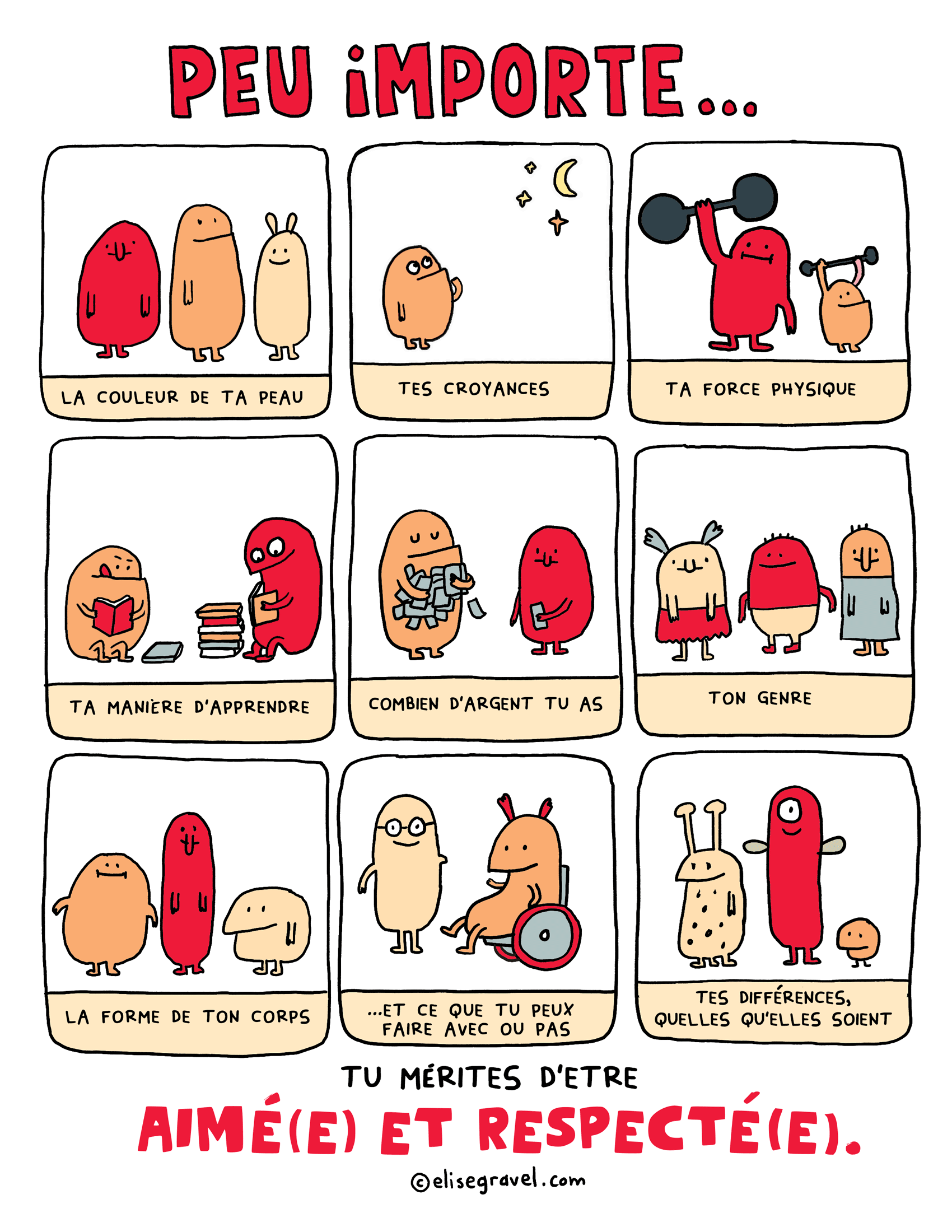
Matériel requis

Bande dessinée de Élise Gravel (voir annexe 1).

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Expliquer à votre enfant que : ce qu’est l’interdépendance entre les êtres humains et les autres êtres vivants et les responsabilités qui s’y rattachent.  Votre enfant sera amené :   * À constater la diversité des relations dans tous les groupes qu’ils côtoient  (sport, école, voisin, etc.) * À comprendre l’avantage de la vie de groupe : l’amitié, l’entraide, l’enrichissement mutuel. * À voir les différences chez les autres, les comprendre, les accepter (la couleur de peau, la force physique, fille ou garçon, ta manière d’apprendre) * À cibler des actions qui peuvent contribuer au bien-être de tous afin d’atteindre un meilleur  vivre-ensemble. |

Éthique et culture religieuse

Annexe 1 – Bande dessinée



Éthique et culture religieuse

Annexe 2 – Questions

Sauras-tu retrouver l’image de la bande dessinée (voir annexe 1) avec le commentaire approprié :

1. J’ai des amis de tous les âges.
2. Plusieurs de mes copains/copines à l’école viennent de différents pays.
3. Mon meilleur copain vit avec un handicap cela ne m’empêche pas de partager plein de jeux et de rire avec lui.
4. Dans la classe, on a tous le même âge, mais nous ne grandissons pas tous au même rythme, ça n’a pas d’importance on est tous copains/copines.
5. Dans ma classe, nous sommes tous copains/copines les uns avec les autres. Les filles jouent à la récréation avec les garçons. L’amitié n’a pas de genre, on est tous amis.

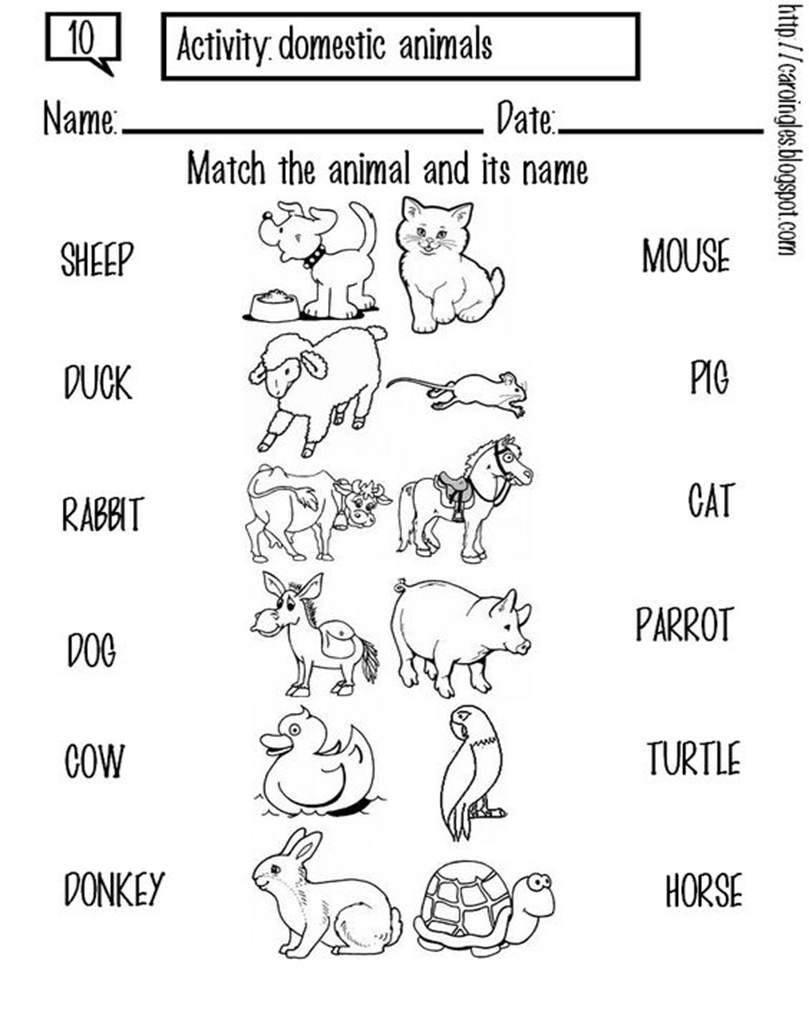
Pour aller plus loin

* Explique à tes parents, comment fonctionne ta classe au niveau de l’amitié. As-tu découvert de nouvelles amitiés (filles ou garçons) cette année dans ta classe? Nomme des qualités qu’ont ces personnes qui font que tu as le goût d’être ami avec elle ou lui.

**Anglais, langue seconde**

Hello boys and girls !

Cette semaine, tu as reçu une activité sur les animaux de la ferme. Je te propose une autre activité que tu peux imprimer et compléter. Si ton parent souhaite m’envoyer une photo de tes travaux, ils peuvent me l’envoyer à ISABELLE.PROULX @CSP.QC.CA Tu peux aussi aller jouer et apprendre au : [**https://isabelleproulx1.wixsite.com/http**](https://isabelleproulx1.wixsite.com/http)

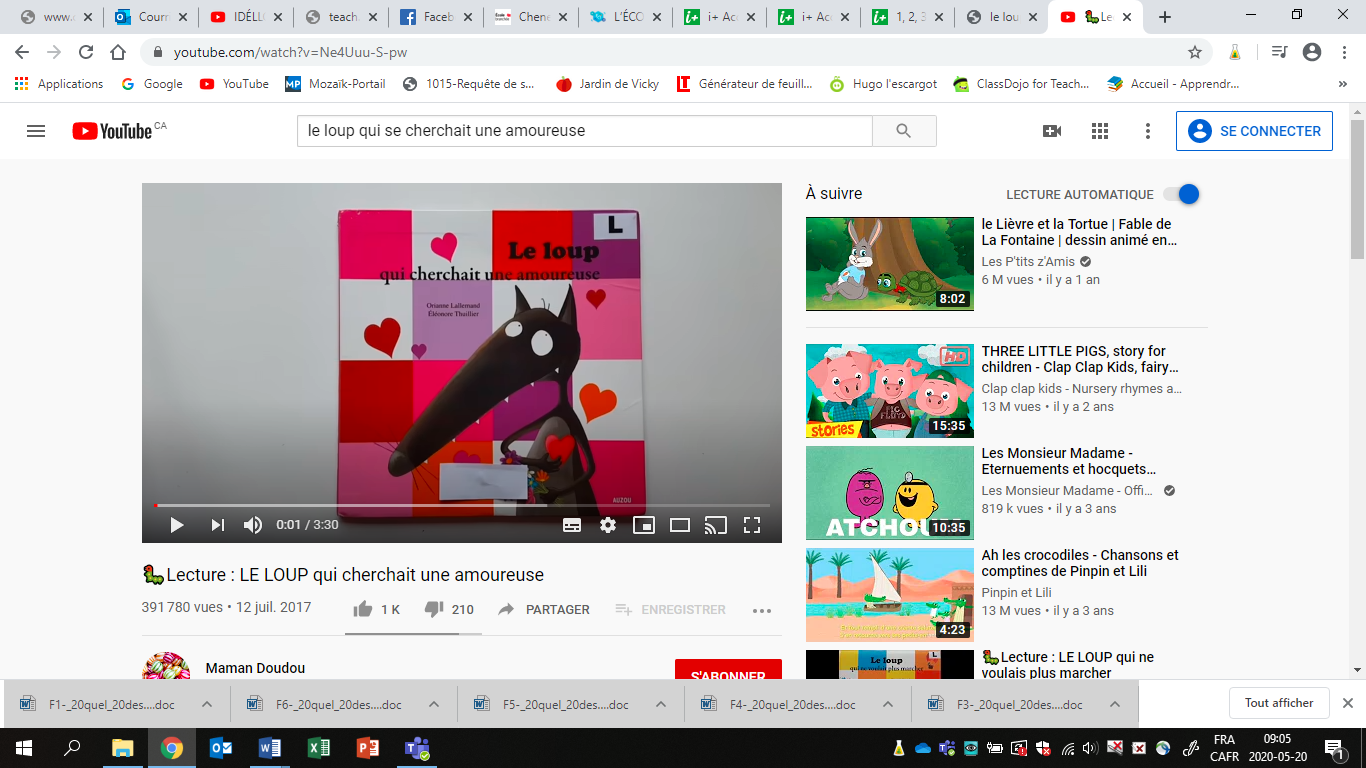


Bonifications de ton enseignante

**Français**

 **Lecture:**

 Je vais mettre sur classe DOJO le lien vers une bibliothèque virtuelle de bandes dessinées gratuites, plusieurs titre sont gratuits jusqu’au 30 juin.

 Je te propose l’écoute de l’album ***Le loup qui cherchait une amoureuse*.** Après le visionnement, je t’invite à vérifier ta compréhension à l’aide d’un petit questionnaire. Tu peux y répondre seul ou demande à ton parent, ta grande sœur ou ton grand frère de l’écrire pour toi. Le questionnaire se trouve dans ta BO sur OneNote section lecture. Tu y réponds directement à l’ordinateur en cliquant sur l’icône dessin et en choisissant la boîte de texte. Je peux de cette façon te corriger et écrire des commentaires sur ta feuille. Tu n’as pas à enregistrer ça se fait automatiquement.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ne4Uuu-S-pw>

 **Son :** Révision des sons on-om

 <https://www.clicmaclasse.fr/activites/sons/on/son_on_ex01.html>

<https://apprendrealire.net/on-om>

 TIC-TAC-TOC son on (voir annexe) : Imprime les fiches en annexe ou recopie-les sur une feuille blanche à l’aide d’un crayon permanent.

Voici les règles du jeu : à tour de rôle, les joueurs tracent un rond, pour l’un, et une croix, pour l’autre, dans une grille de 3 cases par 3. Le joueur doit lire le mot avant de placer son symbole sur la case. Le but du jeu est d’obtenir un alignement (en ligne, colonne ou diagonale) de ses trois signes.

\*\*\*Tu peux tracer des **X** et des **O** et les effacer pour faire une nouvelle partie. Toutefois, je te suggère d’utiliser des jetons de deux couleurs différentes.

* **Écriture**

Écris aux amis de la classe sur TEAMS chaque jour pour te pratiquer.

* **LES ANTONYMES**

En classe et lors des activités avec madame Brigitte, nous avons travaillé les antonymes ou les contraires. Voici un exercice en ligne pour te pratiquer.

<http://www.pepit.be/exercices/primaire3/francais/antonymes/page.html>

Mathématique:

** Numération**

Lire et écrire les nombres

Rends-toi sur le site **Pepit.be** pour t’exercer à comparer des résultats des opérations de soustractions et d’additions

**Par exemple : 30-2 15+11 Trouve la réponse de ces deux opérations et ensuite écris dans le cercle le bon symbole de comparaison <, > ou =**

<http://www.pepit.be/exercices/primaire3/mathematiques/plusgrandpetitegal/page.html>

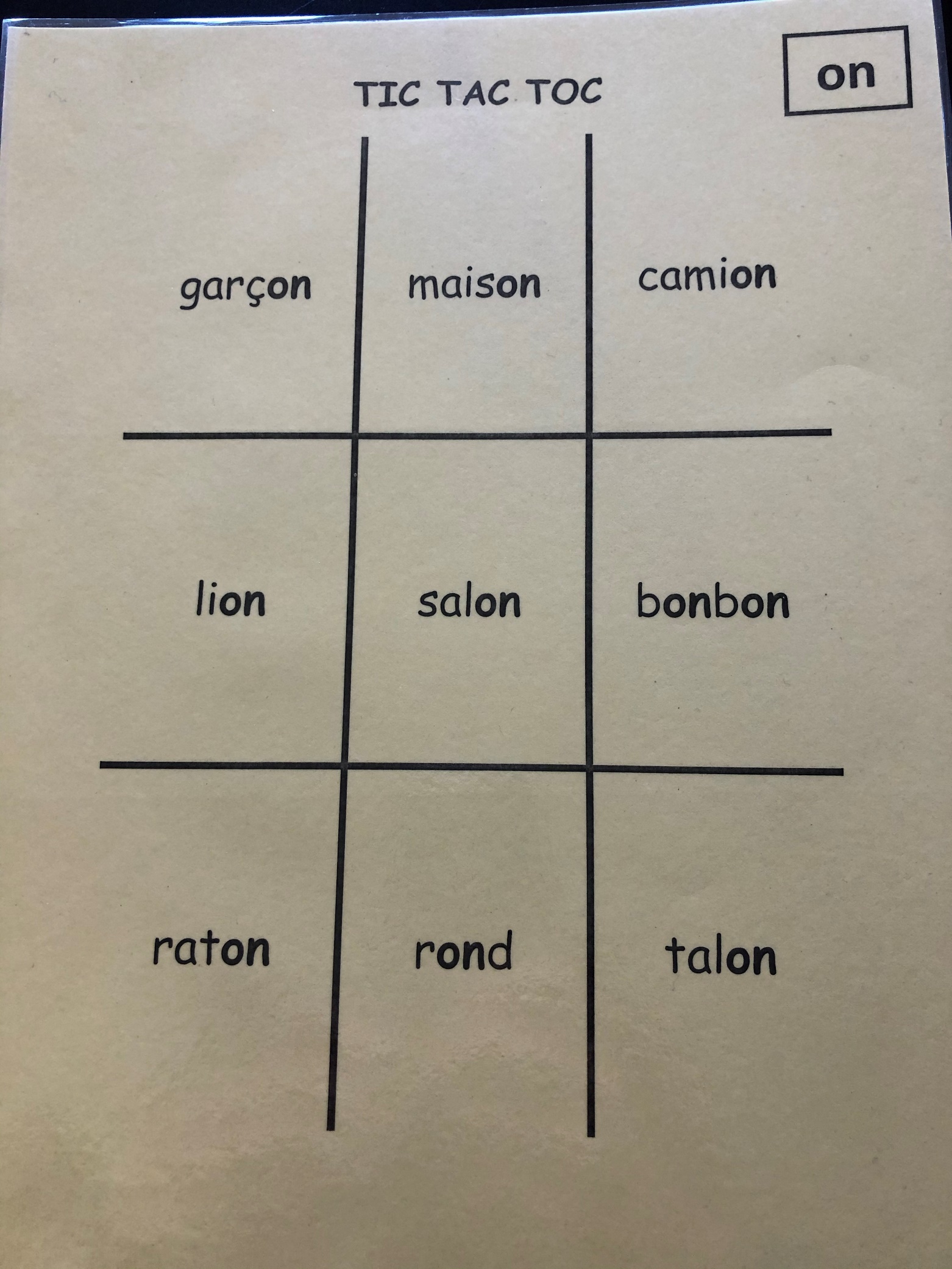
** Le diagramme à bandes et à pictogrammes**

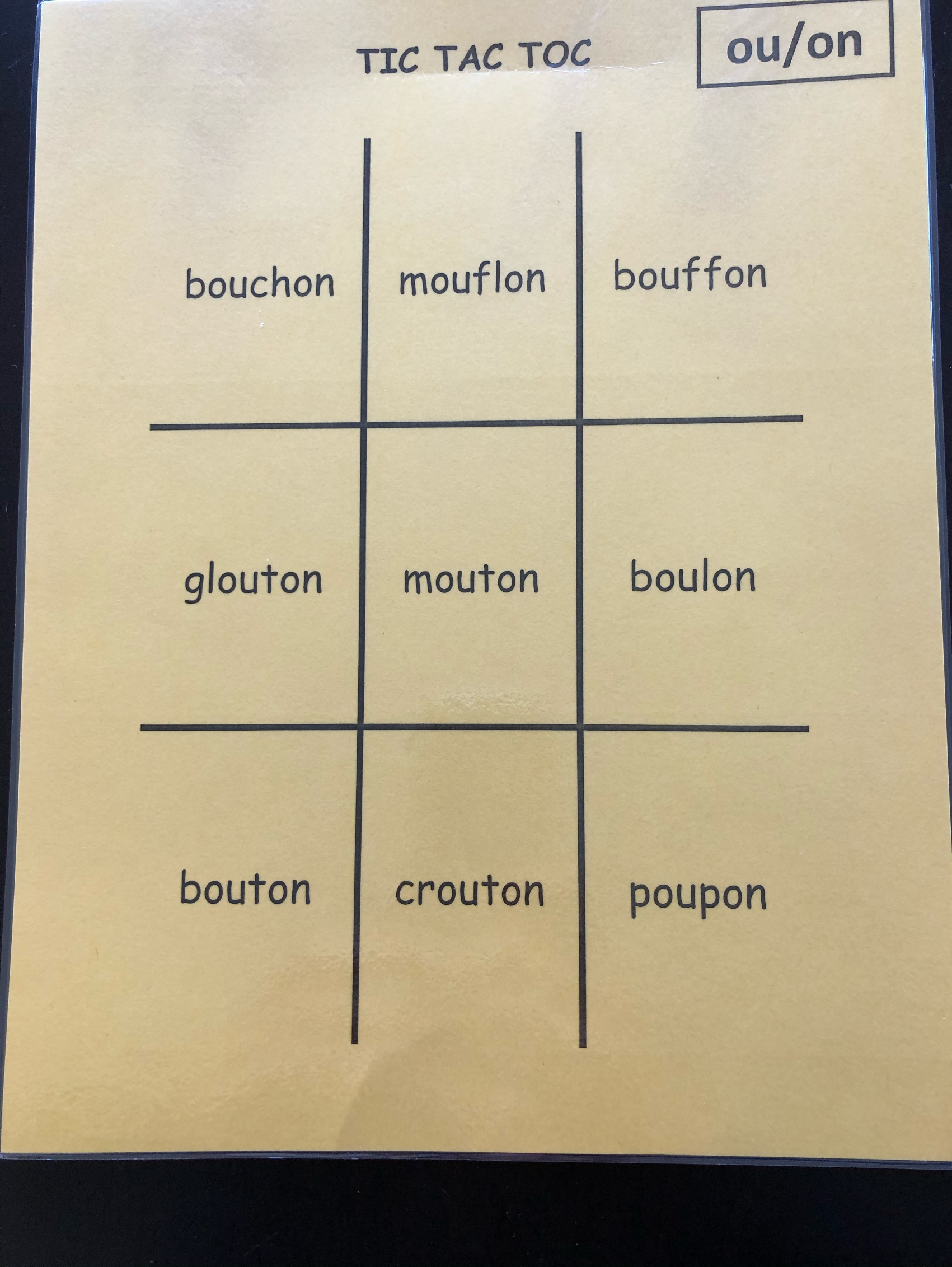
Je t'invite à compléter les exercices interactifs pour réviser les diagrammes à bande et à pictogrammes.

<https://iplusinteractif.com/ai-primaire/withFeedback/385_M1_T5_S24_2_diagramme-magicienne_AR/Activity/index.html>

<https://iplusinteractif.com/ai-primaire/withFeedback/387_M2_T5_S24_2_tableaux-diag-capes_AR/Activity/index.html>

TIC TAC TOC des sons ON/OM

****

****