3e année du primaire

Semaine du 1er juin 2020

Pages à faire dans le cahier ZigZag :

ZigZag B p. 98-99 (mots liés à un thème)

Début de la bonification

\*\* Porte attention aux mots se terminant par une lettre muette \*\*

Dictée (à donner à l’oral à votre enfant. Il doit faire son code de correction : majuscules, points, accords dans le GN, accords entre le sujet et le verbe, orthographe)

Les aventures d’un rat

Pour se sauver de la méchante sorcière, un gentil renard est mort de peur et va tout droit, accompagné de sa gentille renarde. Il monte en haut d’un arbre court. Un rat et sa rate font le point sur cette courte histoire. Les quatre animaux tournent en rond et voient enfin un chemin ouvert, libre de tout danger.

**L’accord du verbe avec le sujet**

**Fiche**

**2 – 10**

**Dossier 2**

Activité supplémentaire

1. a) Dans chaque phrase, trace une flèche qui va du pronom sujet   
au verbe conjugué.

b) Ajoute la terminaison au présent du verbe.

**Ex.** : En novembre, elle tomb e doucement en gros flocons.

1. Elle recouvr  complètement le sol.

2. Impatients, ils fil  dehors sans attendre.

3. Gelés et épuisés, ils rentr  à la maison.

4. Et ils se réchauff  près du feu de la cheminée.

2. a) Dans chaque phrase, souligne le pronom sujet.

b) Écris au présent le verbe entre parenthèses.

**Ex.** : J’ étudie  le comportement des animaux en hiver.   
 (étudier)

1. Tu   une perdrix blanche.  
 (regarder)

2. Ils   des graines aux oiseaux.   
 (donner)

3. Grâce à moi, ils   quelque chose à manger.  
 (avoir)

4. Dans la neige, nous   de petites traces.  
 (remarquer)

5. Elles   à des empreintes de renard.   
 (ressembler)

3. Écris au présent les verbes entre parenthèses.



**Éva enquête**

Éva interroge ses parents. Elle veut savoir qui s’amuse   
à faire le père Noël.

**Éva** : Où êtes-vous ?

**Papa** : Nous   dans la cuisine.   
 (être)

Nous  .  
 (déjeuner)

**Éva**: Avez-vous vu quelque chose d’étrange la nuit dernière ?

**Maman** : Je ne    pas certaine.   
 (être)

Je   avoir vu une ombre passer près de la maison.  
 (penser)

**Papa** : Moi, je n’ai rien vu. J’   le sommeil dur   
 (avoir)

depuis quelques jours.

**Maman** : Tu   l’air tellement fatigué.

(avoir)

Tu   en quelques secondes…  
 (ronfler)

**Éva**: Maman, s’il te plaît !

**Maman** : Ah oui ! Désolée. Si je   les yeux,   
 (fermer)

je   un habit rouge.  
 (se rappeler)

**Éva** : Vous n’    pas d’une grande aide.   
 (être)

Je vais voir les voisins. Ils   dehors justement.  
 (être)

Ils   peut-être plus d’informations à me donner.

(avoir)

**Papa** : Tu    une bonne détective ! Tu vas finir   
 (être)  
par découvrir le mystère.

sommes

déjeunons

suis

**La chasse au trésor**

• Je lis un récit.

• J’utilise la stratégie *Comprendre les signes de ponctuation.*

Texte supplémentaire

**Fiche**

**4 – 12**

**Dossier 4**

**Lis le texte pour découvrir le trésor que Lucy   
et Max trouvent.**

**La chasse au trésor**

*Lucy et Max rendent visite à leur oncle Rollie.*

 ― J’avais hâte de vous voir **!**, s’exclame   
 leur oncle.

À quoi sert le point d’exclamation en gras ?

Il fait visiter sa grande et vieille maison aux enfants.   
Il y a une petite pièce ronde, tout en haut d’un escalier.

― Je vais ranger cette pièce juste pour vous, poursuit-il, souriant.

Dans le **fouillis**, Max aperçoit un vieux coffre.

**fouillis**

Désordre.

― On dirait un coffre au trésor, oncle Rollie, lui dit-il.   
 Qu’y a-t-il à l’intérieur ?

― Eh bien, c’est un mystère, répond l’oncle. La clé a disparu.

Lucy et Max examinent le coffre. Le couvercle est arrondi et il y a   
une serrure ancienne. Le coffre est tellement lourd que Max n’arrive pas à le soulever. Mais pendant qu’il essaie de le soulever, Lucy voit une grande feuille de papier collée sur le dessous.

― Regardez ! Il y a une carte ! s’écrie-t-elle. Elle nous conduira   
peut-être à la clé perdue !

Lucy et Max étudient la carte attentivement. Elle ressemble à une carte ordinaire. Mais la carte leur donne aussi des indications inhabituelles... […]

― Vous vivrez toute une aventure, dit l’oncle Rollie. Lucy, prends ma boussole. Si vous vous égarez, vous pourrez retrouver le nord et vous orienter. Toi, Max, prends ma montre de poche pour avoir l’heure.

L’oncle Rollie conduit les enfants jusqu’à la fontaine.

― Prenez le sentier de briques rouges vers le jardin de roses,   
les enfants, leur dit-il.

Lucy et Max partent ensuite à la recherche de la clé du trésor. Ils sont essoufflés à force de courir. Ils ont pris trois mauvais virages, mais ils aperçoivent enfin le puits au trésor.

― Hourra, nous y sommes ! s’écrie Max.

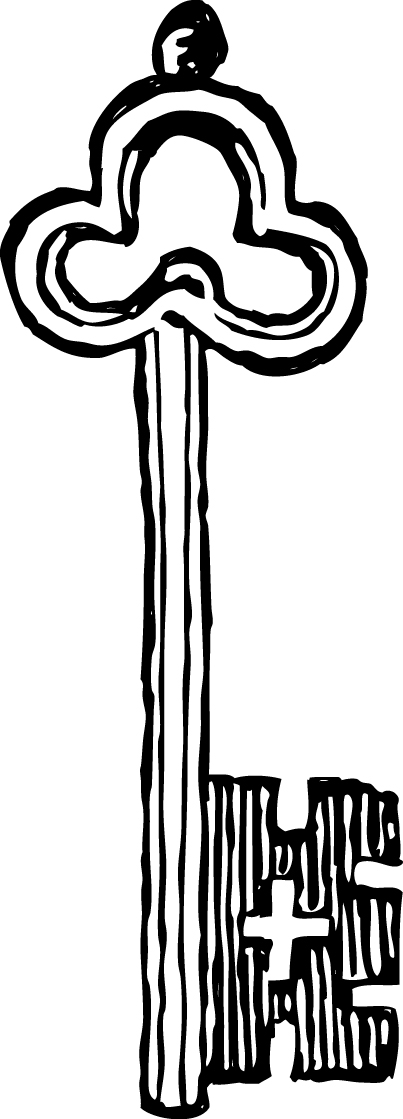
Les enfants regardent au fond du puits. Tout en bas,   
 il y a un vieux seau en bois attaché à l’extrémité   
 d’une corde. Ensemble, ils tournent la **manivelle**   
 et font monter le seau. Au fond du seau, il y a   
 une longue clé dorée.

**manivelle**

Poignée qui sert à faire tourner un mécanisme.

Lucy et Max retrouvent facilement le chemin de la maison.

― Nous avons trouvé la clé disparue, oncle Rollie ! annoncent-ils.

Comme prévu, la clé entre parfaitement dans la serrure   
du vieux coffre. Les enfants tournent la clé et le couvercle   
se laisse soulever en grinçant. Lucy et Max n’en croient   
pas leurs yeux.

― Ah ! Maintenant, je me souviens ! dit l’oncle Rollie. C’est ma merveilleuse collection de pièces de monnaie. Il y a là des pièces des quatre coins du monde. Certaines sont très vieilles et valent beaucoup d’argent. Désormais, cette collection vous appartient.

Lynette EVANS, *La chasse au trésor*, coll. Globe-trotter, Montréal, ERPI, 2008, p. 4-14.

1. Écris les informations demandées sur le début du récit que tu viens de lire.

**DÉBUT DU RÉCIT**

Personnages :

1.

2.

3.

Lieu :

Élément déclencheur :



2. a)Écris trois caractéristiques du coffre.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |

b)Pourquoi Lucy et Max ne peuvent-ils pas ouvrir le coffre ?

|  |
| --- |
|  |

3. Relie chaque action au bon personnage.

a) Faire visiter la grande et vieille maison. ⚫

Oncle Rollie

Lucy

Max

b) Étudier la carte. ⚫

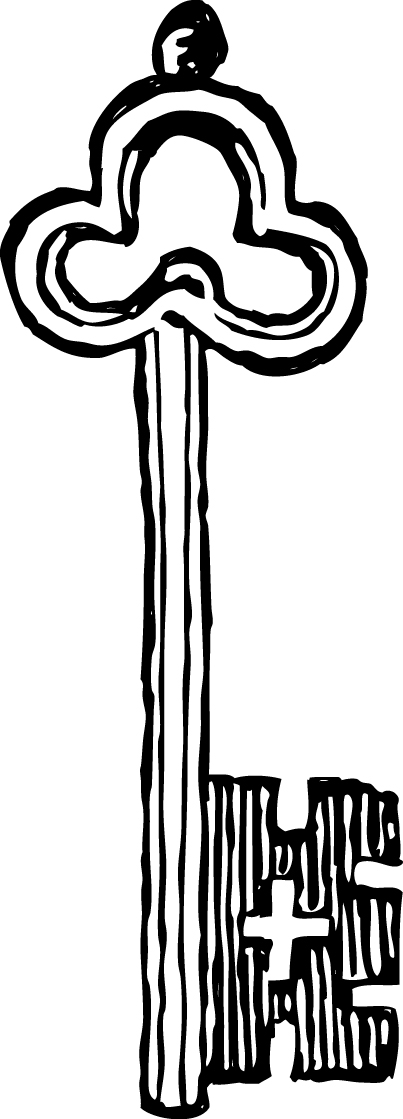
c) Partir à la recherche du trésor. ⚫

d) Crier « Hourra ! » ⚫

e) Tourner la manivelle. ⚫

4.Écris les trois objets que Lucy et Max utilisent durant leur chasse au trésor.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. |  |
| 2. |  |
| 3. |  |

5.À quel endroit Lucy et Max trouvent-ils la clé ?   
Trace un X devant la bonne réponse.

① □ Sous le coffre.

② □ Au fond d’un puits.

③ □ Sur le chemin de la maison.

6.Décris ce que Lucy et Max trouvent dans le coffre.

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

7.Lis la phrase suivante tirée du texte.

J**’**avais hâte de vous voir **!**

À quoi sert le point d’exclamation en gras ? Entoure la bonne réponse.

① Il sert à séparer les groupes de mots.

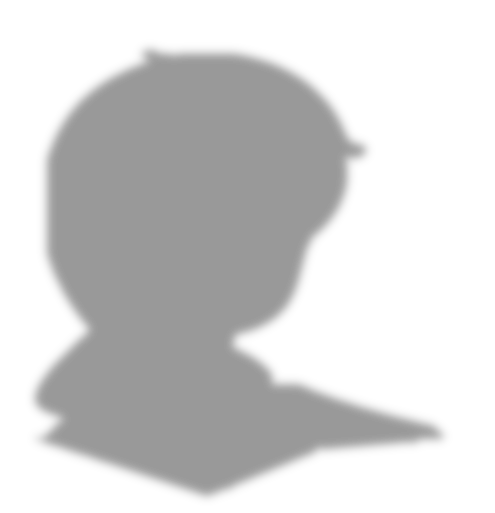
② Il sert à exprimer la joie du personnage.

③ Il sert à indiquer les paroles d’un personnage.

8.As-tu aimé cette histoire ? Explique ta réponse en parlant de l’histoire, des personnages, du temps ou du lieu.

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

Nom : 1



**Surlecture!**

Lis un texte 3 fois à chaque jour (4x par semaine).

La première lecture d’un texte te permet de t’arrêter pour décoder les mots difficiles, chercher le sens de certains et d’analyser la ponctuation. Tous ces efforts nuisent à la fluidité de ta lecture. La deuxième fois, ta lecture est plus fluide et ta compréhension est meilleure.

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

1. **La petite feuille**

Cette histoire se déroule dans la forêt de Bois-Joli, c‘est la fête des couleurs ! C‘est l‘automne. Les arbres sont multicolores. Il y a des feuilles jaunes, des rouges, des oranges et

des vertes. Frisson, une charmante petite feuille, habite un gros érable. Ce matin-là, en se réveillant, elle s‘étire lentement devant monsieur Soleil. Soudain, Frisson s‘aperçoit qu‘elle a changé de couleur. Elle n‘est plus verte. Elle est devenue dorée. Elle regarde autour d‘elle. Frisson voit que ses amies ont aussi changé. Tôt l‘après-midi, le vent se met à souffler. Les pauvres feuilles se détachent une à une de l‘arbre et volent dans les airs.

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

# Un drôle de personnage

Je veux vous présenter un drôle de personnage. Il s‘appelle Louis, c‘est un homme étrange. Sa barbe est très longue, son dos est courbé. Louis a les cheveux très longs. On dirait qu‘il ne s‘est jamais coupé les cheveux. Il vit avec des animaux. Il y en a partout. Dans sa maison, à l‘extérieur, Louis n‘a pas moins de trente animaux. Son vieux chien Poilu le suit depuis quinze ans. Louis répète à Poilu qu‘il est son meilleur ami. Poilu a plusieurs frères et soeurs qui l‘accompagnent. Louis est vraiment un drôle de personnage.

# La Saint-Valentin

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

Sais-tu d‘où vient la célèbre fête de la Saint-Valentin que l‘on

souligne le

14 février de

chaque année ? La fête des coeurs est une coutume qui existe depuis très longtemps. On pense que cette fête nous vient d‘Italie. L‘Italie est un pays en Europe. Ce jour-là, les jeunes personnes se réunissaient pour échanger. Chaque jeune homme écrivait son nom sur un petit bout de papier. Puis les papiers étaient mis dans une boîte. Ensuite, chaque jeune fille prenait alors le nom d‘un jeune homme. Ce jeune homme disait rester fidèle à la jeune fille pendant toute l‘année.

# Le Carnaval de Québec

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

Chaque année, la ville de Québec est en fête pendant dix jours. C‘est la période du carnaval.

Chaque mois de février marque l‘arri‹ée du Bonhomme Carnaval et de toutes les fêtes qui

l‘entourent. De nombreuses activités attirent les gens. Il y a le concours de sculptures sur neige, la course en canots sur le fleuve Saint-Laurent, le tournoi de hockey pour les jeunes. Pour tout le monde, il y a plein de sports d‘hi‹er, des soirées, des fêtes et surtout les fameux défilés de nuit. Plusieurs milliers de personnes s‘entassent le long des rues pour voir les deux défilés de nuit.

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

# Le poisson d‘a‹ril

Le premier jour de notre calendrier est le premier janvier. C‘est pour cela qu‘on le nomme le Jour de l‘An. Les familles ont l‘habitude d‘échanger des cadeaux et de célébrer en cette première journée de l‘année. On échange aussi des souhaits entre amis. Il y a très longtemps, l‘année commençait le premier avril. Le jour de l‘an, donc, se fêtait le premier avril. Les gens s‘amusaient en se donnant des cadeaux drôles. Ils donnaient par exemple des chaussures

trouées, des paquets vides ou des sacs de noix, mais sans noix. Cette idée est demeurée. Les gens se jouent des tours encore aujourd‘hui.

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

Une image contenant capture d’écran

Description générée automatiquement

Les fractions

Victoria et Charles-Étienne partagent un gâteau avec leurs amis.   
Indique la fraction qui représente la part de gâteau qu’ils recevront.

1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| a) |  |  |  | b) |  |  |  | c) |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| d) |  |  |  | e) |  |  |  |  | | | |

Illustre les fractions de gâteau qui pourraient être offertes aux invités.

2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| a) | |  | | --- | | 2 | | 4 | |  |  | b) | |  | | --- | | 4 | | 4 | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| c) | |  | | --- | | 1 | | 2 | |  |  | d) | |  | | --- | | 2 | | 3 | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| e) | |  | | --- | | 5 | | 10 | |  |  |  |  |  |  |

En comparant tes dessins des questions 2 a), 2 c) et 2 e), que remarques-tu ?

3

|  |
| --- |
|  |

La comparaison de fractions

3.5

Représente les fractions suivantes, puis indique si elles sont plus près de 0,

1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| de | 1 | ou de 1. | |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | Près de |  | |
| 2 |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| a) | 1 |  |
|  | 6 |
|  |  |  |
| b) | 1 |  |
|  | 3 |
|  |  |  |
| c) | 2 |  |
|  | 4 |
|  |  |  |
| d) | 5 |  |
|  | 7 |
|  |  |  |
| e) | 8 |  |
|  | 10 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Charles-Étienne a mangé les  2 | 6 | de sa collation. Victoria a mangé les | 4 | de |
| 10 | 10 |
| la sienne. Représente les portions de collation mangées par nos 2 amis, puis détermine qui en a mangé le plus. | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Comprendre | | | | Résoudre | | | | |
| Ce que je sais | Ce que je cherche | | | Ce que je fais | | | | |
|  |  | | | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  | | | | | |
|  |  | | |  | | | | |
| Réponse complète : Charles-Étienne a mangé les | | | | | |  | de sa collation | |
| et Victoria en a mangé les | |  | . C’est donc | |  | | |  |
| qui a mangé le plus de collation. | | | | | | | | |

Les nombres décimaux

3.6

Écris la position et la valeur de chaque chiffre du nombre 487,13.

1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Position | Valeur |
| 4 |  |  |
| 8 |  |  |
| 7 |  |  |
| 1 |  |  |
| 3 |  |  |

Décompose les nombres suivants de 2 façons différentes.

2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Exemple :  365,12 | 300 + 60 + 5 + 0,1 + 0,02 | | |
| 3 c + 6 d + 5 u + | 12 |  |
| 100 |
|  | | | |
| a) 893,47 |  | | |
|  | | |
|  |  | | |
| b) 5201,62 |  | | |
|  | | |
|  |  | | |
| c) 472,95 |  | | |
|  | | |

Dans chaque cas, écris le nombre décimal représenté.

3

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| a) 20 u + | | 94 | |  | | |  |  |
| 100 | |
| b) 652 | 75 | |  | | | |  |  |
| 100 | |
| c) 3000 + 4 c + 19 u + | | | | | 3 |  |  |  |
| 100 |
| d) | | | | | | |  |  |

Fin de la bonification

Trousse du ministère

[Les ours des montagnes rouges 1](#_Toc41309593)

[Annexe 1 – Message de Martine Latulippe, auteure 3](#_Toc41309598)

[Annexe 2 – Principales caractéristiques de cette légende 4](#_Toc41309599)

[Annexe 3 – Comparaison de deux œuvres 5](#_Toc41309600)

[Me, my friends, and I ! 6](#_Toc41309601)

[Annexe – Grille bingo! 7](#_Toc41309605)

[Jeu du lancer 8](#_Toc41309606)

[Jeu du lancer (suite) 9](#_Toc41309608)

[Annexe 1 – Plan du jeu du lancer 10](#_Toc41309611)

[Annexe 2— Diagramme à lignes brisées à compléter 11](#_Toc41309612)

[Annexe 3 – Pour aider votre enfant 12](#_Toc41309613)

[Annexe 4 – Liste de vérification du diagramme à lignes brisées 13](#_Toc41309614)

[L'attraction électrostatique 14](#_Toc41309615)

[Annexe – Activité sur l'attraction électrostatique 15](#_Toc41309619)

[S'évader dans la couleur 16](#_Toc41309622)

[Annexe – S'évader dans la couleur 17](#_Toc41309626)

[Les rôles dans ma famille 18](#_Toc41309627)

[Annexe – Les rôles dans ma famille 19](#_Toc41309631)

[Improvisation sous les thèmes de la société iroquoienne vers 1500 20](#_Toc41309632)

[Annexe – Déroulement 21](#_Toc41309636)

[Annexe – Cartes de jeu 22](#_Toc41309637)

[Annexe – Cartes défis 23](#_Toc41309638)

[Annexe – Aide-mémoire 24](#_Toc41309639)

Français, langue d’enseignement

Les ours des montagnes rouges

La semaine dernière, tu as lu la légende Les érables rouges de Martine Latulippe. Pour cette semaine, je te suggère une autre légende canadienne.

Voici un petit rappel des principales caractéristiques des légendes :

* Une histoire déformée et amplifiée par l’imagination;
* Il y a des phénomènes naturels ou surnaturels;
* L’époque est lointaine ou contemporaine;
* Il y a des lieux connus;
* Elle est inspirée d’événements réels, de la vie d’une personne célèbre;
* Elle permet de connaître les cultures d’où elles sont issues (traditions, façons de vivre et de voir les choses);
* Elle illustre une morale.

Avant de lire la nouvelle légende, je te partage un court message de l’auteure, Martine Latulippe. Je t’invite à le lire en consultant l’annexe 1.

Consignes à l’élève

* Clique sur le lien suivant pour découvrir la légende <https://culture.tv5monde.com/livres/contes-canadiens-en-video/les-ours-des-montagnes-rouges>
* Je te suggère de lire le texte à droite en cliquant sur l’encadré "Voir plus" pour avoir accès à l’ensemble du texte;
* Pense à utiliser les stratégies de lecture apprises en classe;
* Après ta lecture, tu peux faire l’écoute avec un partenaire (un membre de ta famille) et en discuter ensemble par la suite.
* Questions pour alimenter les discussions autour de la légende Les ours des Montagnes rouges
* Peux-tu faire le rappel de cette légende?
* Si tu avais été à la place du couple wendat, aurais-tu tenté de t’enfuir?
* Pourquoi?
* D’après toi, pourquoi l’auteure a-t-elle choisi de donner ce titre au texte?
* Est-ce que cette légende était un bon choix de lecture pour toi? Explique.
* Laisse des traces dans ton carnet de lecture ou sur une feuille.
* Je t’invite à dégager deux caractéristiques propres à cette légende (voir l’annexe 2). Tu peux t’inspirer des caractéristiques mentionnées au début de cette page.
* Peux-tu comparer cette légende à une autre que tu as lue, vue ou entendue ? Quelles sont les ressemblances et les différences ? Celle-ci est-elle meilleure ? Pourquoi ? (Voir l’annexe 3.)

Français, langue d’enseignement

Les ours des montagnes rouges (suite)

Matériel requis

* Un ordinateur, une tablette ou un téléphone cellulaire pour lire le texte.
* Un crayon.
* Les annexes 1 à 3

|  |
| --- |
| Informations aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Utiliser les stratégies de lecture apprises en classe pour lire le texte; * Dégager quelques caractéristiques de cette légende; * Établir des liens avec ses expériences de lecture, d’écoute ou de visionnement; * Constater des ressemblances et des différences entre les deux légendes; * Témoigner de ses préférences envers certaines œuvres; * Regrouper des œuvres semblables (genre); * Se construire une culture littéraire.   Note: La compréhension se construit avec des échanges. N’hésitez pas à discuter avec votre enfant de ses lectures (vues, lues ou entendues). |

Français, langue d’enseignement

Annexe 1 – Message de Martine Latulippe, auteure

|  |
| --- |
| Une image contenant texte  Description générée automatiquement |

Français, langue d’enseignement

Annexe 2 – Principales caractéristiques de cette légende

|  |  |
| --- | --- |
| Trouve deux caractéristiques propres à cette légende. | Teddy, Ours, Animaux En Peluche, Mignon, Jouets |

|  |  |
| --- | --- |
| **Caractéristiques** | **Exemples** |
| 1) |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
| 2) |  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

Français, langue d’enseignement

Annexe 3 – Comparaison de deux œuvres

|  |
| --- |
| Une image contenant capture d’écran  Description générée automatiquement |

Anglais, langue seconde

Me, my friends, and I !

Consignes à l’élève

How would you describe yourself or your best friend? Dans cette activité, tu seras invité à te décrire   
toi-même ou à décrire ton ou ta meilleur(e) ami(e). Voici les étapes suivre:

* Lis le livre numérique [What can I be?](https://www.uniteforliteracy.com/mindshare/books/book?BookId=1404) Essaie de bien prononcer chaque mot.
* Complète ensuite ton répertoire de mots de vocabulaire reliés à l’apparence physique.   
  Connais-tu tous les mots dans la page [Appearance](http://www.alloprof.qc.ca/bv/pages/a0036.aspx)?
* Time to write! C’est maintenant le temps d’écrire… et de décrire! Choisis la personne dont tu souhaites parler: toi, ton ami(e), un membre de ta famille? Puis, réponds à toutes les questions de la grille bingo! Tu peux t’aider des phrases dans l’annexe! Quelles autres caractéristiques peux-tu ajouter à ta description?
* Pour aller plus loin, présente ton texte à quelqu’un discute du sujet avec tes amis, tes pairs, des membres de ta famille ou avec ton enseignant (e).

Matériel requis

* Une feuille et un crayon pour écrire ton texte
* Une tablette ou un ordinateur pour accéder :
* Au livre numérique [What can I be?](https://www.uniteforliteracy.com/mindshare/books/book?BookId=1404)
* À la page à lire [Appearance](http://www.alloprof.qc.ca/bv/pages/a0036.aspx).

Le bingo est en annexe!

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Lire un livre à voix haute. * Lire des mots de vocabulaire servant à décrire l’apparence physique sur une page éducative. * Compléter la grille bingo en annexe!   Vous pourriez :   * Écouter votre enfant lire à haute voix. * Lire à voix haute les questions de la grille bingo pour l’aide à mieux comprendre les adverbes interrogatifs who, what, why, when, how. * Prévoir une petite récompense pour encourager votre enfant à terminer la grille! |

Crédits : Activité proposée par Jade Cyr (Université Laval)

Anglais, langue seconde

Annexe – Grille bingo!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Who is your best friend? | What is your/his/her favorite sport? | When is your/his/her birthday |
| What do you/he/she likes doing best? | **Bonus square!** Write down everything! | How are you/is he/is she feeling? |
| Is your/his/her hair short or long? | What colour are your/his/her eyes? | How many siblings do you/ does he/ does she have? |

**Voici quelques phrases à compléter pour vous aider:**

My best friend’s **name** is…(name).

My/his/her **eyes** are… (blue, brown, green).

My/his/her **hair** is …(long, short)... and (blond, red, brown, black, white).

My/his/her **birthday** is in… (june, july, august, september...).

I am **feeling**… (happy, sad, angry, nostalgic, great… ).

I have/he has/she has... (no, one, two, three, fifteen)... **siblings**.

My/his/her favorite **sport** is… (soccer, skating, basketball, running, cycling, skiing).

I like being with my **friends** because they are… (fun, nice, funny helpful...).

Mathématique

Jeu du lancer

Consignes à l’élève

* Installe le « Jeu du lancer » en suivant le plan fourni à la page suivante.
* Crée un tableau dans lequel compiler les résultats de tes 5 lancers par partie.
* Joue au « Jeu du lancer ».
* À chaque partie, tu as 5 lancers pour marquer le plus de points possibles.
* Le cercle vaut 4 points, le rectangle vaut 2 points et le reste ne donne pas de points.
* Calcule les points marqués dans la partie.
* Représente le résultat de chaque partie dans un diagramme à bandes.
* Donne un nom à ton diagramme.
* Identifie bien ce que représente chacun des axes.
* Gradue l’axe vertical par bond de deux.
* Gradue l’axe horizontal par bond d’un.
* Représente le nombre de points de chacune des parties dans ton diagramme.
* Rejoue au « Jeu du lancer » en suivant les mêmes étapes. Tu devrais faire au moins huit parties, mais tu peux en faire plus.
* Après huit parties, réponds aux questions suivantes en ne regardant que ton diagramme à lignes brisées :
* Quelle partie a été la meilleure?
* Quelle partie a été la pire?
* Quelle est la différence de points entre la meilleure partie et la pire?
* Est-ce que tu t’es amélioré entre la première partie et la dernière? Comment fais-tu pour le savoir?

Variantes :

* Tu peux jouer seul ou à deux. Si tu joues à deux, représente le résultat de chaque personne d’une couleur différente. Tu peux alors répondre aux questions suivantes à l’aide de ton diagramme à lignes brisées :
* Qui a la plus grande différence de points entre la première partie et la dernière partie?
* Tu peux varier la distance du jeu après huit essais. Dans ce cas, change de couleur pour représenter les huit essais réalisés avec la nouvelle distance. À l’aide de ton diagramme à lignes brisées, réponds alors aux questions suivantes :
* Quelle distance t’a permis de marquer le plus de points?
* À la quatrième partie, combien as-tu marqué de points pour chacune des distances?

Mathématique

Jeu du lancer (suite)

Matériel requis

* Plan du « Jeu du lancer » (annexe)
* Papier pour créer le tableau
* Diagramme à compléter (annexe).
* Crayons de différentes couleurs
* Sac de sable (de type jeu de poche). Vous pouvez le créer à l’aide d’un sac de plastique hermétique rempli de farine, de pâtes alimentaires, de terre, etc. Si ce n’est pas possible d’utiliser cet objet, n’importe quel objet de petite taille peut être utilisé, mais il est préférable que l’objet ne fasse pas de rebond.
* Contenant circulaire (pot de yogourt, pot de crème glacée, pot de peinture vide, sceau, etc.). Si vous n’avez pas de contenant circulaire, vous pouvez dessiner un rond à l’aide de craies dans la cour ou utiliser de la corde. Assurez-vous que le cercle peut contenir le sac de sable.
* Contenant rectangulaire (bac de plastique) à rebords peu élevés. Si vous n’en avez pas, vous pouvez dessiner un rectangle à l’aide d’une craie, utiliser de la corde ou tout autre objet qui peut délimiter une zone rectangulaire.
* Bâton pour délimiter la zone de lancer (tout objet droit peut être utilisé).

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Collecter des données dans un tableau * Interpréter des données à l’aide d’un diagramme à lignes brisées * Représenter des données à l’aide d’un diagramme à lignes brisées * Additionner, soustraire et multiplier des nombres naturels   Vous pourriez :   * Jouer avec votre enfant. * Regarder les exemples de diagramme à lignes brisées et de tableau de compilation de résultats pour guider votre enfant. * Vérifier le diagramme à lignes brisées de votre enfant en vous servant de la liste de vérification fournie en annexe. * Questionner votre enfant à l’aide des questions proposées dans les consignes à l’élève pour vérifier sa compréhension. |

Source : Activité proposée par Rosalie Mercier

Mathématique

Annexe 1 – Plan du jeu du lancer



Mathématique

Annexe 2— Diagramme à bandes à compléter

Une image contenant éléphant, blanc, trou

Description générée automatiquement

Mathématique

Annexe 3 – Pour aider votre enfant

Exemple de tableau pour compiler les résultats

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Partie** | **Hors de la zone  (0 point)** | **Dans la zone rectangulaire (2 points)** | **Dans la zone circulaire  (4 points)** |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |
| 8 |  |  |  |

Exemple de diagramme à lignes brisées

Une image contenant texte, carte

Description générée automatiquement

Mathématique

Annexe 4 – Liste de vérification du diagramme à lignes brisées

Liste de vérification du diagramme à lignes brisées

Vous devriez retrouver dans le diagramme à lignes brisées de votre enfant :

* Un titre
* Un titre pour l’axe vertical
* Les nombres de 0 à 20, par bonds de 2 sur l’axe vertical
* Un titre pour l’axe horizontal
* Les parties numérotées sur l’axe horizontal
* Des points reliés entre eux
* Une légende (si plusieurs couleurs sont présentes)

Science et technologie

L'attraction électrostatique

Comment est-il possible de faire bouger l'eau du robinet sans même lui toucher ?

Consignes à l’élève

* Consulte la section « Expériences à réaliser » dans l'annexe « Activité sur l'attraction électrostatique ».
* Lire l'explication de l'expérience no 1 et réaliser l’expérience.
* Lire l'explication de l'expérience no 2 et réaliser l’expérience.
* Compléter les dessins demandés afin de valider ta compréhension.

Matériel requis

* Une règle en plastique
* Un bas de laine
* Un robinet d'eau
* Une balloune

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Décrire l'effet de l'attraction électrostatique entre deux objets. * Schématiser un phénomène scientifique.   Vous pourriez :   * Faire les expériences avec lui. * Lui demander d'expliquer dans ses mots comment se produit l'attraction électrostatique dans chacune des expériences.   Note : Cette activité́ s’adresse tant aux élèves de 4e qu’à ceux de 3e année. |

Science et technologie

Annexe – Activité sur l'attraction électrostatique

|  |  |
| --- | --- |
| Expérience no 1   1. Prends une règle en plastique. 2. Frotte vigoureusement le bout de la règle avec le bas de laine. 3. Approche la règle le plus près possible du filet d'eau du robinet, sans y toucher.   L'eau sera déviée en raison de l'électricité statique.  C'est l'électricité statique qui rend cela possible. Un objet possède toujours autant de charges positives que négatives. Par contre, quand on frotte un objet, on enlève des charges positives. Un peu comme quand on se frotte les pieds sur un tapis, on risque de prendre « un choc » en touchant une poignée de porte.  Deux objets avec la même charge (ex. : positive, positive) vont se repousser. Deux objets avec des charges différentes vont s'attirer (ex. : négative, positive)  En frottant le plastique avec la laine, un déplacement de charges se produit à la surface de la règle. Elle sera donc attirée par quelque chose de stable, dans ce cas l'eau. C'est ce qu'on appelle l'attraction et la répulsion des charges. |  |
| Source : Génie publication – Éditions de l’Envolée. 2016 |
| Expérience no 2   1. Gonfle une balloune et attache-la. 2. Frotte le ballon dans tes cheveux et observe ce qui se produit sur tes cheveux. 3. Frotte une nouvelle fois la balloune dans tes cheveux et essaie de la faire coller au mur. Tu peux même l'essayer sur ton chat ou ton chien. |  |

As-tu bien compris?

Dessine-toi avant et après avoir frotté le ballon sur ta tête en indiquant les charges positives (+) et les charges négatives (-) aux bons endroits dans le dessin.

Avant

Après

Pour aller plus loin : <https://www.envolee.com/temp/GP-aimants.pdf>.

Arts

S'évader dans la couleur

Consignes à l’élève

* En ce temps de pandémie et de confinement, plusieurs personnes souhaiteraient s'évader, s'enfuir dans un endroit paradisiaque où tout est possible. Toi, rêverais-tu de t'évader en ce moment ?
* Dans cette activité artistique, tu devras représenter un paysage où tu aimerais t'évader en t'inspirant du mouvement fauviste et en organisant les éléments de ton œuvre afin de créer une perspective avec chevauchement.
* Voici les étapes qui tu devras suivre :
* Informe-toi sur le mouvement fauviste en lisant la première section de la page suivante.
* Réfléchis à un endroit où tu aimerais t'évader en ce moment et trouve au moins 3 éléments qui le représentent et qui seront intégrés à ton œuvre.
* Réalise ton œuvre en respectant les contraintes décrites à la page suivante.

Matériel requis

* Un ordinateur, une tablette ou tout autre appareil électronique ayant un accès internet ;
* Les consignes qui se trouvent à la page suivante ;
* Une feuille blanche ;
* Un crayon de plomb et une gomme à effacer ;
* Des feutres de couleur.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Rechercher quelques idées liées à la proposition de création tout en consultant des sources d'information ; * Utiliser la perspective avec chevauchement ; * Identifier les couleurs primaires et secondaires.   Vous pourriez :   * Vérifier que votre enfant comprend bien les consignes et suit les étapes de réalisation qui se trouvent à la page suivante. * Proposer à votre enfant de faire un croquis avant de réaliser son œuvre. * Discuter avec votre enfant de son œuvre. |

Arts

Annexe – S'évader dans la couleur

Le fauvisme

|  |  |
| --- | --- |
| Le fauvisme est un mouvement artistique qui est apparu au début des années 1900. Les artistes fauves, comme Henri Matisse et André Derain, produisent des œuvres très colorées où l'on peut reconnaitre des scènes de la réalité. Ces œuvres ne comportent toutefois pas beaucoup de petits détails ; elles sont composées de formes grossières et simples. À l'époque, ce style sortait grandement des sentiers battus à cause de son originalité et de l'utilisation des couleurs vives. | [Cette photo](http://arthistoryteachingresources.org/2018/05/new-ways-of-seeing-reframing-the-formal-analysis-assignment-through-digital/) par Auteur inconnu est soumise à la licence [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/) |

Voici quelques œuvres qui s'inscrivent dans ce courant (clique sur le titre pour les voir !) :

* [The Luxembourg gardens](https://www.wikiart.org/fr/henri-matisse/the-luxembourg-gardens-1901) d'Henri Matisse
* [Landscape near Chatou](https://www.wikiart.org/fr/andre-derain/landscape-near-chatou-1904-1) d'André Derain
* [The harbor](https://www.wikiart.org/fr/georges-braque/the-harbor-1906) de Georges Braque
* [Ciurana, the Path](https://www.wikiart.org/fr/joan-miro/ciurana-the-path) de Joan Miró

Prends le temps de les observer, de trouver les points communs entre elles. As-tu remarqué que l'on retrouve principalement les couleurs primaires (bleu cyan, jaune et magenta) et secondaires (orangé, vert et violet) dans ces œuvres ? As-tu remarqué que certains éléments du paysage sont partiellement cachés par d'autres ? Maintenant, inspire-toi de ces œuvres pour créer la tienne !

Étapes de réalisation

* Réfléchis à un endroit où tu aimerais t'évader en ce moment, un endroit où tu rêverais d'aller, et trouve au moins 5 éléments (éléments de la nature, bâtiments, structure architecturale, plan d'eau, etc.) qui le représentent et qui seront intégrés à ton paysage.
* Sur une feuille blanche, trace au crayon de plomb (très pâle) les éléments que tu as choisis en t'assurant de créer une perspective avec chevauchement. Regarde [ce vidéo](https://safeYouTube.net/w/10uH) pour en apprendre plus à ce sujet.
* Astuce ! Trace d'abord les éléments qui sont au loin, puis ajoute les éléments qui sont plus proches en les superposant aux autres. Ensuite, efface les traits qui devraient être cachés. Voilà, le tour est joué !
* Colore ton dessin à l'aide de feutres de couleur. Essaie de n'utiliser que les couleurs primaires (bleu cyan, jaune et magenta) et secondaires (orangé, vert et violet) comme le font les artistes fauvistes. [Ce vidéo](https://safeYouTube.net/w/s1uH) t'explique d'où viennent les couleurs secondaires.

Pour aller plus loin…

Envoie une photo de ton paysage à un ami et demande-lui de t'en envoyer une du sien. Essaie de deviner l'endroit représenté. Écris ensuite un court texte à ton ami dans lequel tu présentes ton hypothèse quant à l'endroit représenté et des commentaires sur l'utilisation des couleurs primaires et secondaires et de la perspective avec chevauchement. Sois constructif dans tes commentaires

Éthique et culture religieuse

Les rôles dans ma famille

Dans une société, chaque personne joue un rôle important. Par exemple, les adultes se rendent au travail tous les matins afin de permettre à d’autres de profiter de leurs services. Un médecin accueille des patients dans le but de les remettre sur pied et d’assurer leur bon état de santé tandis qu’un chanteur, quant à lui, veille à divertir son public et à leur procurer un sentiment de bonheur unique. L’ensemble d’une population permet donc le bon fonctionnement de l’humain, puisque s’il était seul, il n’arriverait pas à tout faire.

Ces dires s’appliquent pour un plus petit groupe également. Par exemple, dans une troupe de danse, tous les danseurs se doivent de s’exercer adéquatement afin de parvenir à bien réaliser leur routine.

Ainsi, toi-même, au sein de ta famille, tu joues un rôle important, tout comme tes parents ainsi que tes frères et sœurs. Je t’invite alors à noter ci-bas les différentes actions que chaque membre de ta famille a faites afin de permettre le bon fonctionnement de ta maisonnée, et ce, du 1er au 5 juin.

Consignes à l’élève

* Voici comment inscrire les tâches sur le calendrier (en annexe) :
* Inscris le nom de la personne qui a accompli une tâche.
* Inscris la tâche que cette personne a faite (par exemple, vider le lave-vaisselle, aider à donner le bain, ramasser les jouets, etc.)
* N’oublie pas d’inscrire les tâches que tu fais, toi aussi.

Matériel requis

* Calendrier en annexe
* Crayons

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Reconnaitre et nommer les rôles et les responsabilités assumés par chaque membre de la famille (Ministère de l’Éducation, 2006). * Reconnaitre l’importance d’une personne au sein d’un groupe (Ministère de l’Éducation, 2006).   Vous pourriez :   * Lorsqu’une tâche est accomplie, inviter votre enfant à l’identifier et à la noter dans son calendrier. Vous pouvez d’ailleurs discuter de cette tâche avec ce dernier afin de l’amener à comprendre en quoi elle est importante pour le bon fonctionnement de la maisonnée. |

Éthique et culture religieuse

Annexe – Les rôles dans ma famille

|  |  |
| --- | --- |
| **Qui fait quoi ?** | Bitmoji Image |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1er juin  Lundi | 2 juin  Mardi | 3 juin  Mercredi | 4 juin  Jeudi | 5 juin  Vendredi |
|  |  |  |  |  |

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Improvisation sous les thèmes de la société iroquoienne vers 1500

Consignes à l’élève

Afin de bien te représenter la réalité qui persistait au sein de la société iroquoienne vers 1500, je t’invite à te familiariser avec l’improvisation. Il n’y a pas de meilleurs moments comme présentement afin de te découvrir des talents d’improvisateur. Le jeu est simple : tu devras improviser à partir de thèmes qui te seront donnés, qui eux, sont tous en lien avec la société iroquoienne vers 1500. Réfère-toi au document mis en annexe pour connaitre les directives ☺

Matériel requis

* Un dé
* Directives en annexe
* Aide-mémoire en annexe
* Des ciseaux et un bol (si vous souhaitez couper les titres et les mettre dans un bol afin de procéder à une pige)
* Costumes (si vous le souhaitez)

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * En apprendre sur la société iroquoienne vers 1500 et son territoire (ou approfondir les notions). * Transférer ses connaissances dans un contexte significatif. * Mettre à profit sa créativité ainsi que son sens de la répartie !   Vous pourriez :   * Encourager votre enfant à pousser plus loin, notamment en lui proposant de se déguiser. * Proposer à votre enfant un environnement où il n’aura pas peur du ridicule et saura s’exprimer en toute légèreté. |

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Annexe – Déroulement

D’abord….

1. Désigner un arbitre : celui-ci a comme rôle de piger les cartes en lien avec le thème de l’improvisation ainsi que les modalités liées à cette dernière.
2. Tout dépendant du nombre de personnes qui participent au jeu, il sera nécessaire de former des équipes. Celles-ci pourront s’attribuer un nom qui les représentera. Le jeu peut tout aussi bien se dérouler sous la forme de duel ou même encore, de façon individuelle. Il suffit que d’un peu de créativité ! Sachez toutefois que la participation des parents est conseillée ;).

Ensuite, place au spectacle !

Déroulement de l’improvisation

1. L’arbitre décide s’il s’agit d’une improvisation comparée ou mixte (si cela s’applique). S’il choisit comparée, cela signifie que chacune des équipes aura à improviser sur le même thème. S’il choisit mixte, cela veut alors dire qu’un joueur de chaque équipe devra être désigné afin d’improviser avec le (ou les) joueur (s) de l’équipe adverse.
2. L’arbitre pige le titre dont fera l’objet l’improvisation.
3. L’arbitre lance le dé afin de déterminer le nombre de minutes allouées à l’improvisation. Le nombre sur le dé correspond au nombre de minutes.
4. L’arbitre invite les joueurs à se placer sur l’aire de jeu et donne son signal afin de marquer le début de l’improvisation.
5. L’arbitre refait son signal afin de marquer la fin de l’improvisation. Il donne un point à l’équipe qu’il choisit gagnante (s’appuie sur l’originalité, la cohérence et la pertinence de chacune des improvisations).

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Annexe – Cartes de jeu

À découper si vous souhaitez procéder à une pige

|  |  |
| --- | --- |
| Deux (ou plus) femmes iroquoises qui confectionnent des vêtements ensemble (à partir de la peau d’un animal) | Deux femmes (ou plus) iroquoises parties cueillir des plantes, mais qui ne retrouvent plus le chemin du retour |
| Deux femmes iroquoises qui préparent un repas ensemble et qui remarquent quelque chose d’anormal concernant les champignons cueillis la veille | Un homme iroquois et une femme iroquoise qui se retrouvent après une longue journée de travail |
| Deux enfants iroquoiens qui jouent ensemble : ils inventent une petite danse | Deux femmes iroquoises qui sont mères de clan et qui discutent quant à l’élection d’un chef |
| Deux Iroquois (ou plus) qui partent ensemble à la pêche, mais qui tombent dans un grand trou | Un iroquois qui part chasser et qui tombe sur son ennemi ; un Algonquien |
| Deux Iroquois (ou plus) qui construisent une maison longue : ils ont oublié de laisser un trou servant de porte d’entrée | Un iroquois et un chamane qui discutent |

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Annexe – Cartes défis

À découper si vous souhaitez procéder à une pige

Les joueurs sont particulièrement confiants et n’ont pas peur du ridicule ? Ajoutez une difficulté supplémentaire en demandant au joueur de chaque équipe de piger un défi parmi ceux-ci : ils devront accomplir ce dernier lors de l’improvisation pour un bonus de 5 points. Toutefois, si leur adversaire s’aperçoit qu’il s’agit d’un défi, aucun point n’est attribué.

|  |  |
| --- | --- |
| 2 sauts de grenouille | 5 jumping-jacks |
| 2 push-ups | 4 redressements assis |
| 4 squats | 15 secondes de course sur place |
| Dire le mot « tulipe » | Parler très très très vite |
| Parler avec une voix aigüe | Faire une grimace |

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Annexe – Aide-mémoire

* Ce que tu dois savoir sur ton personnage selon son sexe…
* Iroquois : il prend en charge la chasse et la pêche ainsi que tout ce qui a trait aux guerres. Étant donné qu’il pratique ces activités, il n’est pas rare qu’il ait à s’absenter quelque temps.
* Iroquoise : elle prend en charge l’agriculture, la cueillette de plantes, d’herbes et des autres produits comestibles, la préparation de la nourriture, la confection de vêtements ainsi que d’autres objets faits notamment à base d’argile.
* Ce que tu dois savoir sur le mode de vie de ton personnage…
* Il pratique l’animisme, c’est-à-dire qu’il croit que tout ce qui l’entoure (animal, plante, objet) possède un esprit. Il existe un chamane : celui-ci est capable de communiquer avec les esprits. Il pouvait également jouer le rôle de guérisseur.
* Il se déplace en canot ou en raquette.
* Ses vêtements sont faits à l’aide de peaux d’animal.
* Les activités économiques pratiquées sont la chasse et la pêche, l’agriculture, la cueillette et le troc.
* Les décisions sont prises sous la forme d’un conseil.
* Il habite une maison longue faite à partir des éléments de la nature (tout comme son canot).
* Il vit dans une société matrilinéaire. Cela veut donc dire que ton personnage s’inscrit dans une société où les femmes sont très importantes. Les enfants habitent avec la famille de leur mère dans la même maison longue. Cette dernière est dirigée par ce qui est appelé la mère de clan : il s’agit de la femme la plus avancée en âge. Ce sont les mères de clans qui désignent les chefs, qui eux, sont des hommes.

Sources

* <https://primaire.recitus.qc.ca/>
* <https://www.lni.ca/matchdimpro>
* [Programme de formation de l’école québécoise](http://www.education.gouv.qc.ca/enseignants/pfeq/primaire/)