

5^e ANNÉE DU PRIMAIRE
Semaine du 6 avril 2020

La critique littéraire

Consigne à l'élève

- Prends un livre ou une revue que tu as chez toi et qui t'intéresse. Fais-en la lecture.
- À la suite de ta lecture, demande-toi si tu as envie de recommander ou plutôt de déconseiller la lecture de ce livre ou de cette revue.
- Tu peux écrire les raisons qui justifient ton opinion sur une feuille ou à l'ordinateur et envoyer cette critique par courriel à un ami.
- Tu peux aussi enregistrer ta critique et la faire écouter à quelqu'un qui vit avec toi.
- Un téléphone cellulaire ou un ordinateur te permettent de t'enregistrer. Tu peux télécharger gratuitement des logiciels audio.

Matériel requis

- Une feuille et un crayon
- Un téléphone cellulaire ou un ordinateur
- Un logiciel permettant de s'enregistrer : logiciels audio

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant développera :

- Sa compétence à lire;
- Son esprit critique;
- Sa compétence rédiger une critique littéraire ou à la formuler en s'enregistrant.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à télécharger un logiciel gratuit qui permet de s'enregistrer : logiciels audio;
- Écouter la critique littéraire de votre enfant.

Première ministre ou premier ministre d'un jour 😊!

Mise en situation

Tu es la première ministre ou le premier ministre du Québec. Tu sais qu'il y a des québécoises et des québécois qui ne respectent pas les consignes que tu as édictées pour que le virus ne se répande pas. Ces personnes se rassemblent parfois dans les parcs, peuvent organiser des rencontres dans leur appartement, d'autres fois elles s'amuse dans les rues et sont près les unes des autres.

Questions :

1. Est-ce que tu décides de les punir et de leur donner des conséquences?
 - a) Si ta réponse est oui :
 - quelles seraient les conséquences à leur donner? Est-ce que ce serait les mêmes conséquences pour les adultes que pour les jeunes? Justifie ta réponse.
 - b) Si ta réponse est non :
 - pourquoi choisirais-tu de ne pas leur donner de conséquences?
2. Inciterais-tu les citoyens à dénoncer celles et ceux qui ne respectent pas les consignes du gouvernement? Pourquoi?

Consignes à l'élève

Écris un texte pour répondre aux questions. Ce texte comptera 280 caractères maximum, comme lorsque les adultes s'expriment sur *Twitter*! Tes idées doivent être bien choisies et exprimées clairement.

Matériel requis

- Une feuille et un crayon ou un ordinateur

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- À développer sa compétence à écrire;
- À faire une synthèse;
- À développer son esprit critique, à fournir des arguments qui appuient son opinion;
- À prendre position sur un enjeu moral/éthique.

Activité de prolongement

À la suite du débat, il peut être intéressant que l'élève joue le rôle de premier ministre et qu'il enregistre ou filme un message qu'il veut passer aux jeunes. Il peut aussi :

- Inventer un slogan accrocheur qui incitera les jeunes à respecter les consignes de sécurité entourant la propagation du virus;
- Créer une affiche qui intégrera ce slogan, accompagné d'une illustration.

Première ministre ou premier ministre d'un jour 😊!

Mise en situation

Imagine que c'est toi la première ministre ou le premier ministre du Québec!

Tu vois qu'il y a des québécois qui ne respectent pas les consignes de sécurité de la COVID-19. Par exemple :

- Ces personnes se rassemblent dans les parcs;
- Ils organisent des rencontres dans leur maison ou appartement;
- Ils ne respectent pas la règle de distance de 2 mètres entre les personnes.

Questions:

Si tu es la première ministre ou le premier ministre, est-ce que tu décides de leur donner des conséquences?

- Si ta réponse est oui, donne un exemple de conséquence que tu donnerais!
- Si ta réponse est non, explique pourquoi tu n'en donnerais pas!

Consignes

- Écris tes réponses dans un court texte.
- Dessine une affiche pour convaincre les jeunes de respecter les consignes! Sur cette affiche, il y aura un dessin et une phrase qui donne envie de respecter les règles de la COVID-19.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- À développer sa compétence à écrire;
- À faire une synthèse;
- À développer son esprit critique, à fournir des arguments qui appuient son opinion;
- À prendre position sur un enjeu moral/éthique.

The Pepper Experiment

Consigne à l'élève

You probably know that washing your hands is important. Let's do an experiment to see how soap works to make germs go away!

- Reflect on the following questions: How does soap work? How does washing our hands make germs go away? What happens when you put soap on your dirty hands?
- Watch the video 2 or 3 times. You can pause at any moment to check words that you don't understand.
- After watching the video:
 - Make a list of the necessary material to recreate the experiment.
 - Write a step-by-step description of the experiment. (Some of the steps are already written in the video.). Use the word bank to help you (see Appendix 1)
 - Make sure to include all the steps.
 - Practice reading aloud the different steps of the experiment. (You may verify the pronunciation of certain words online or ask someone for help).
 - Take out the necessary material to recreate the experiment at home.
 - If possible, film the experiment and read the steps as you do them.

Matériel requis

- Click on this link to watch the video : https://www.youtube.com/watch?v=_KirHm_sYfl
- Pepper, Water, Soap, Two dishes
- A dictionary if needed

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Lire un texte audiovisuel de façon autonome;
- Écrire de courtes phrases;
- Utiliser des ressources (ex. : un modèle, une banque de mots, un dictionnaire en ligne);
- Pratiquer l'intonation (mettre de l'expression).

Vous pourriez :

- Visionner la vidéo avec lui;
- Discuter des étapes manquantes à la mise en œuvre de l'expérience;
- L'aider à lire un ou des mots et lui faire répéter les mots sur lesquels il bute.

Annexe – WORD BANK

Pour	Water	In
Put	Soap	On
Place	Pepper	First
Dip	Bowl	Then
Sprinkle	Finger	Finall

Bingo mathématique!

Consigne à l'élève

- Sur ta carte de bingo, place les expressions mathématiques de la page intitulée « Expressions à placer sur la carte » dans le désordre.
- Lorsque l'adulte te lira une expression mathématique comme « 6^4 », trouve l'expression équivalente (dans ce cas-ci « $6 \times 6 \times 6 \times 6$ ») et colorie la case dans laquelle apparaît la réponse.
- Le but est d'abord de former une ligne. Ensuite, vous pourrez jouer pour la carte pleine, si le temps le permet

Matériel requis

- La carte de bingo et les expressions mathématiques
- Une paire de ciseaux (facultatif)
- Un bâton de colle ou du ruban adhésif (facultatif)

NOTE : S'il y a plusieurs joueurs, chacun d'eux doit placer les nombres à des endroits différents de façon à obtenir des cartes de bingo différentes.

Information aux parents

À propos de l'activité

Le but de cette activité est de traduire des expressions mathématiques faisant appel aux exposants. Cette activité peut être réalisée avec les enfants de cinquième et de sixième année.

Le parent devra lire à l'enfant, une par une, les expressions mathématiques par exemple « 6^4 », qui se lit « 6 exposant 4 ». L'enfant devra déterminer l'expression équivalente à celle nommée par le parent et colorier la case correspondante sur sa carte de bingo. Le parent peut également jouer. La première personne à colorier une ligne complète (horizontale, verticale ou diagonale) remporte la première partie. Ensuite, le jeu se poursuit jusqu'à l'obtention d'une carte pleine.

Vous pourriez :

- Avoir votre propre carte de bingo pour jouer avec votre enfant;
- Vérifier la solution à chaque tour;
- Demander à l'enfant de déterminer le résultat de chacune des expressions mathématiques (cela peut se faire à l'aide d'une calculatrice);
- Permettre à votre enfant d'utiliser du papier et un crayon pour faire ses calculs.

Annexe – Carte de bingo

B	I	N	G	O
	GRATUIT			
				GRATUIT
		GRATUIT		
GRATUIT				
			GRATUIT	

Consignes à l'élève :

- Sur ta carte de bingo, place les expressions mathématiques de la page intitulée « Expressions à placer sur la carte » dans le désordre.
- Lorsque l'adulte te lira une expression mathématique comme « 6^4 », trouve l'expression équivalente (dans ce cas-ci « $6 \times 6 \times 6 \times 6$ ») et colorie la case dans laquelle elle apparaît.
- Le but est d'abord de former une ligne. Ensuite, vous pourrez jouer pour la carte pleine, si le temps le permet.

Annexe – Expressions à placer sur la carte

1x1	6x6	1x1x1	6x6x6
2x2	7x7	2x2x2	7x7x7
3x3	8x8	3x3x3	8x8x8
4x4	9x9	4x4x4	9x9x9
5x5	10x10	5x5x5	10x10x10

Annexe – Expressions à lire

1^2	6^2	1^3	6^3
2^2	7^2	2^3	7^3
3^2	8^2	3^3	8^3
4^2	9^2	4^3	9^3
5^2	10^2	5^3	10^3

Consignes à l'adulte :

- Lisez, dans le désordre, les expressions mathématiques aux enfants.
- Coloriez-la ensuite pour vous souvenir de celles que vous avez dites. Cela vous permettra de vérifier le résultat des opérations lorsqu'un enfant aura un bingo.

Referme les boites

Consignes à l'élève

- Les joueurs déterminent qui commence la partie ;
- A tour de rôle, les joueurs pigent deux cartes et mettent des jetons (ou des macaronis) sur les cases qui correspondent **aux deux nombres** obtenus ou sur la case correspondant **au produit** de ces deux nombres ;
- Si le joueur ne peut plus mettre de jetons sur les cases, car il y a déjà un jeton sur ces cases, la **partie est terminée**. Chaque joueur fait la **somme** des cases sans jeton. Le gagnant est celui dont **le total est le plus bas**.

Matériel requis

- La planche de jeu de 1 à 81 est composée de deux feuilles qu'on place côte à côte (une planche par joueur) ;
- Deux couleurs de cartes à jouer de l'as jusqu'à 9 **ou** deux paquets de cartons numérotés de 1 à 9.

Information aux parents

Pour cette activité, il est possible d'imprimer la planche de jeu « Referme les boites » ou de tracer des cases sur une feuille (de 1 à 81) pour obtenir une planche semblable à celle proposée.

Comme il s'agit d'un jeu de société, le jeu nécessite au moins deux joueurs. Le jeu se termine lorsqu'après avoir pigé les cartes, un joueur ne peut plus mettre de jetons sur une case correspondant au produit des deux dés **ou** aux nombres obtenus sur chaque carte. Chaque joueur procède alors au calcul de ses points. Pour ce faire, il additionne tous les nombres qui se retrouvent sur ses cases restées sans jeton. Le gagnant est celui avec le moins de points.

Variante du jeu

1. Permettre au joueur de cacher deux autres facteurs dont le produit est celui obtenu. Par exemple, un joueur obtient un 3 et un 4, il peut fermer le 6 et le 2, car $3 \times 4 = 12 = 6 \times 2$.

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Mémoriser les faits numériques (les multiplications) ;
- Développer le vocabulaire mathématique.

Vous pourriez :

- Questionner votre enfant sur son raisonnement (ex : Comment sais-tu que les deux dès donnent 8? Qui mène la partie jusqu'à maintenant? Comment le sais-tu?) ;
- Demander à votre enfant d'utiliser le vocabulaire mathématique pendant le jeu (facteur, produit, nombre premier, nombre composé, nombre carré, de plus, de moins, fois plus, fois moins).

Annexe – Planche de jeu (placer les deux feuilles côte à côte)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
REFERME								
25	27	28	30	32	35	36	40	42

Annexe – Planche de jeu (placer les deux feuilles côte à côte)

10	12	14	15	16	18	20	21	24
LES BOITES								
45	48	49	54	56	63	64	72	81

Annexe – Cartons à découper

1	2	3	4	5	6
7	8	9	1	2	3
4	5	6	7	8	9

La machine de Rube Goldberg

Consigne à l'élève

- Lis les consignes données sur le document intitulé Partons à la découverte des machines de Goldberg.
- Si tu le désires, filme les exploits de ta machine de Goldberg et partage ta vidéo avec des amis.

Matériel requis

- Divers objets sécuritaires disponibles à la maison et bien du matériel de recyclage. (Pas besoin d'un atelier ou d'un garage : gardons ça simple!)
- Voici quelques exemples de machines de Goldberg :
<https://www.youtube.com/watch?v=dFWHbRApS3c>

Information aux parents

Au cours de cette activité, votre enfant va s'engager dans une démarche de recherche en vue de réaliser une petite machine de Goldberg. La construction de cet objet technologique va lui permettre de travailler le concept de cause à effet. Cette activité est également offerte aux enfants de 5^e année. Si vous en avez, c'est l'occasion de travailler en équipe.

Attention! Il se peut qu'une pièce de la maison se transforme en chantier de construction.

À propos de l'activité

Votre enfant est en mesure de réaliser seul l'activité qui lui est proposée. Toutefois, si vous désirez le soutenir, vous pouvez lui apporter de l'aide :

- Dans le choix d'objets à utiliser (rouleau de papier de toilette, petites planches en bois ou en plastique, corde, élastiques, billes, balles, bâtonnets, tiges, pailles, feuilles, cartons, bouts de bois, etc.);
- Dans les moyens à prendre pour assembler, couper, ou percer (clou, punaise, ciseaux, colle, papier collant, trombone, etc.);
- Dans sa réflexion sur les actions à réaliser (comment peut-on faire rouler, tomber, monter, tourner une balle ou une bille?).

Annexe – machine de Rube Golberg

Rube Goldberg était un dessinateur américain, un inventeur et un ingénieur de formation. Il aimait concevoir des machines complexes pour réaliser des gestes simples. Ses machines impliquaient une succession d'étapes (d'actions) pour arriver à son but.

Clique sur ce lien pour voir à quoi ressemblent des machines de Rube Goldberg :

<https://www.youtube.com/watch?v=dFWHbRApS3c>

Partie 1 : Amorçe

À la suite du visionnement des vidéos, que peux-tu dire des machines de Goldberg?

Si tu observes bien, le but de la première machine est de déposer une bille dans un contenant, tandis que les autres machines visent à faire actionner une sonnette. Pour y arriver, une série d'événements se succèdent. Chaque événement de la succession est désigné comme étant une étape de la machine. À chaque étape, des objets sont mis en action (ils roulent, ils tombent, ils descendent, etc.) par l'action d'autres objets. Cette succession d'actions s'explique par le principe de cause à effet.

Partie 2 : Analyse de la machine de Goldberg

Regardons de plus près les premières étapes (actions) de la première vidéo.

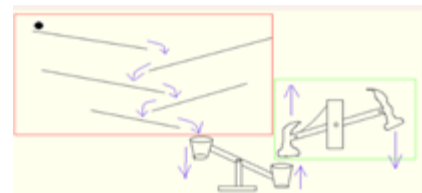
Il y a un verre, contenant une bille, déposé sur une petite voiture qui est maintenue par une main. La main lâche le verre et la voiture roule vers le bas du cartable. Puisqu'il y a présence d'une pente (cause), la voiture roule jusqu'en bas (effet). À la deuxième étape, le verre tombe et la bille roule sur une planche. Ainsi, lorsque la voiture frappe la planche (cause), le verre tombe (effet). Parce que le verre tombe (cause), la bille roule sur la planche (effet). Les étapes se succèdent, ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours.

Partie 3 : Construis ta machine de Goldberg

Construis une machine de Goldberg qui, en deux ou trois étapes (actions), réalise un but.

Par exemple, elle doit faire entrer une boule dans un verre. Utilise le matériel dont tu disposes à la maison.

Réfléchis au but, puis aux différentes étapes qui devront être réalisées pour l'atteindre. Ces étapes comprendront des actions qui se succéderont (les causes et les effets) pour atteindre le but.



Pour t'aider, pense à des actions que tu peux faire faire à des objets : rouler, tomber, tirer, frapper, glisser, baisser, tourner, descendre, monter, se balancer, bondir, se rompre, etc.

Les intensités

Consigne à l'élève

- Regarde l'échelle de perception de l'effort.
- Expérimente différentes activités qui ont des niveaux d'intensité variés. Chaque activité durera 5 minutes sans interruption.
- Quels sont les niveaux d'intensité des activités que tu as expérimentées ?
- Consulte ce [document](#) pour faire les activités.

Matériel requis

- Aucun.

Information aux parents

À propos de l'activité

Amener l'enfant à distinguer les niveaux d'effort en fonction de l'activité. L'aider à faire des choix plus éclairés, en fonction de niveaux d'intensité variés, lors de la planification quotidienne d'activités physiques.

Votre enfant s'exercera à :

- Regarder l'échelle de perception de l'effort.
- Expérimenter des activités physiques ayant des niveaux d'intensité variés.
- Se questionner sur les niveaux d'intensité de ces activités.

Vous pourriez :

- Regarder l'échelle de perception de l'effort avec lui.
- Soutenir votre enfant dans son apprentissage en le questionnant sur les niveaux d'intensité qu'il a ressentis.
- Encourager votre enfant à persévérer dans l'action.
- Faire l'activité avec lui, ou alterner l'accompagnement et l'autonomie, selon l'activité.

Planification, action, réflexion

Consigne à l'élève

- Place des activités physiques à certains moments dans ton horaire.
- Expérimente les activités physiques que tu as planifiées.
- Quels sont les niveaux d'intensité que tu as ressentis au moment où tu as expérimenté ces activités physiques ? À quels moments le niveau d'intensité était-il faible, modéré ou élevé ?
- Consulte ce [document](#) pour des suggestions d'activités.

Matériel requis

- Selon l'activité et en fonction du matériel que vous possédez à la maison.

Information aux parents

À propos de l'activité

Intégrer une démarche de planification dans l'ensemble des activités physiques et mener une réflexion par la suite.

Votre enfant s'exercera à :

- Planifier des activités physiques à certains moments dans son horaire.
- Expérimenter les activités physiques qu'il aura planifiées.
- Se questionner sur les niveaux d'intensité.

Vous pourriez :

- Faire l'activité avec lui, ou alterner l'accompagnement et l'autonomie, selon l'activité.

J'apprécie la pièce : 26 lettres à danser

Consigne à l'élève

- Visionne les 10 premières minutes de la pièce.
- Porte un jugement en répondant aux questions.
- N'hésite pas à reculer dans l'extrait, au besoin.
- Essaie d'utiliser les bons mots.
- Discute de tes opinions avec tes parents.

Matériel requis

- Document accessible en cliquant sur ce lien : <https://ici.tou.tv/26-lettres-a-danser> ou tu peux faire une recherche sur ta télévision dans ICI TOU.TV ou encore sur ICI ARTV.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Reconnaître certains éléments propres à l'art dramatique;
- Développer son jugement critique;
- Utiliser le vocabulaire de l'art dramatique.

Vous pourriez :

- Vérifier la compréhension des consignes de l'activité;
- Lire la partie « information » à la page 2 du document pour savoir comment visionner la pièce;
- Consulter le lexique inclus dans l'activité, au besoin;
- Jouer le jeu du critique avec votre enfant!

Annexe – J’apprécie la pièce : 26 lettres à danser

Proposition d’activité

Fais une appréciation de la pièce multidisciplinaire : 26 lettres à danser.

Mes premières impressions

Visionne le début de la pièce (extrait d’environ 10 minutes). Cela correspond aux lettres A, B et F dans la pièce. Tu peux évidemment visionner toute la pièce de 60 minutes, si tu le désires. Quelle est ton impression de la pièce après avoir visionné l’extrait?

Tu peux avoir plusieurs réponses différentes (ex. : je la trouve amusante, bizarre, joyeuse, drôle, etc.).

Ce que je reconnais dans la pièce...

Qu’as-tu vu dans cet extrait de pièce?

Des éléments de costumes?

Quel est l’élément principal du décor?

Nomme trois éléments repérés.

La musique est utilisée par moment. Pendant la lettre :

B : Quels mouvements font les personnages à ce moment? _____

F : Quels mouvements font les personnages à ce moment? _____

L’intensité des sons vocaux est : forte ou faible?

Les personnages dialoguent : souvent, peu ou jamais?

Nomme au moins une émotion vécue par un ou des personnages pendant la lettre :

A : _____ B : _____

Choix de réponses : dégoût, peur, joie, soulagement, panique, tristesse

À la fin de la présentation de la lettre A (2 min 42 s) :

Une lumière apparaît sur le sol. Quelle forme a-t-elle? _____

À quoi sert-elle selon toi?

De quelle couleur est l’éclairage pendant la présentation de la lettre :

B : _____ F : _____

L’intensité de l’éclairage entre la lettre A et la lettre B diminue ou augmente?

Le ballon « B » dans la pièce est un objet qui a une fonction ludique ou utilitaire?

Les chemises à carreaux dans la partie « F » sont des objets qui ont une fonction ludique ou utilitaire?

Suis avec ton doigt le déplacement d’un comédien de ton choix pendant la durée d’une lettre.

Que remarques-tu?

Mon opinion sur la pièce :

Selon toi, cette pièce est-elle intéressante? Explique pourquoi, verbalement ou par écrit en utilisant 2 mots parmi les suivants : voix, musique, émotion, visage, mouvement, son, costume, geste, lumière, intensité.

TikTok : quel âge pour avoir un compte?

Consigne à l'élève

- Informe-toi sur le sujet : « Devrait-on revoir l'âge légal requis pour avoir un compte TikTok ? »;
- Choisis quelle position tu défendras;
- Organise tes arguments en te basant sur des faits;
- Respecte les règles du débat.

Matériel requis

- Sources variées d'information (journaux, radio, télévision, médias sociaux, etc.)

Information aux parents

À propos de l'activité

Amener l'enfant à faire une démarche de réflexion visant à organiser sa pensée et ses arguments.

Votre enfant s'exercera à :

- Éviter les conclusions hâtives et à rester calme;
- Accueillir différentes façons de penser en demeurant positif;
- Établir et à respecter des règles de fonctionnement;
- À exposer son point de vue de façon pertinente et cohérente;
- S'assurer de la compréhension des idées émises par les autres;
- Se baser sur des faits établis pour bâtir ses arguments.

Vous pourriez :

- Donner une courte définition du débat à votre enfant : échange encadré entre des personnes ayant des avis différents sur un sujet;
- Aider votre enfant à trouver l'information pertinente sur le sujet du débat;
- Vous donner le rôle d'animateur du débat (faire respecter les règles).

Des noms de lieux

Consigne à l'élève

- Choisis une rue de ton quartier, une autoroute, un plan d'eau, un édifice, un parc, etc., qui porte le nom d'une personne. Si tu n'en trouves pas, tu peux choisir un lieu connu dans ta région ou au Québec.
- À l'aide des ressources à ta disposition ou avec l'aide d'un adulte, cherche des informations sur cette personne afin d'en apprendre plus sur sa vie et ses actions.
- Détermine des actions réalisées par ce personnage historique qui ont eu une influence sur l'organisation de sa société ou de son territoire.

Matériel requis

Selon le choix des parents et des élèves et selon la disponibilité des ressources, voici ce qui est utile :

- Du matériel d'écriture (papier, carton, crayons, etc.);
- Du matériel d'impression;
- Un appareil électronique muni d'une connexion Internet.

Information aux parents

Au cœur des sociétés se trouvent les personnes qui la forment. Certaines ont eu une influence particulière sur son organisation sociale et territoriale. Dans le programme du primaire, ces personnes sont appelées personnages historiques.

À propos de l'activité

Si votre enfant veut aller plus loin, vous pourriez lui proposer:

- D'écouter la [chanson](#) Papineau d'Alexandre Belliard. Tu peux aussi lire les [paroles](#) de la chanson sur le site Internet La boîte aux paroles.
- À l'aide des ressources à ta disposition ou avec l'aide d'un adulte, de tenter de déterminer le sens de certaines parties de la chanson, qui montrent l'influence qu'a eue Louis-Joseph Papineau dans la société du Bas-Canada, puis découvre sa biographie en consultant la [page Web](#) Louis-Joseph Papineau (1786-1871) du site Internet d'Alloprof.
- De faire une recherche pour trouver des lieux ou des constructions qui portent aujourd'hui le nom de Louis-Joseph Papineau.