

2^e ANNÉE DU PRIMAIRE
Semaine du 6 avril 2020

Une description de toi

Consignes à l'élève

- Prends une photo de toi à l'aide du téléphone de quelqu'un qui habite avec toi, ou bien prends ta photo scolaire de cette année ou celle de la maternelle.
- Décris ce que tu vois.
- Tu peux écrire sur une feuille ou à l'ordinateur.
 - *Comment sont tes cheveux?*
 - *Comment sont tes yeux?*
 - *Comment est ton sourire?*
 - *Quels vêtements portes-tu?*
 - *As-tu l'air de bonne humeur?*

Matériel requis

- Une photo de toi
- Une feuille et un crayon, ou un ordinateur

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Développer son sens de l'observation;
- Écrire des phrases complètes à l'aide de mots connus.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à composer des phrases complètes.



Autre activité pour le français
proposée par le Service des ressources éducatives

Un rallye photo

Consignes à l'élève

- Pars à la chasse aux objets dans ta maison! Tu dois photographier des objets dont le nom commence par chacune des lettres de l'alphabet.
 - a) Ton défi est de trouver le plus grand nombre d'objets et de mots.
 - b) Tu dois composer 5 phrases contenant chacune un objet trouvé.
 - c) Tu dois trouver le groupe du nom dans ces 5 phrases.
- Tu peux aussi découper des images dans une revue ou dans des circulaires et les coller dans un cahier.

Matériel requis

- Un appareil photo, un téléphone, une tablette
ou
- Des revues ou des circulaires

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- développer son sens de l'observation;
- identifier le son initial d'un mot courant et y associer la lettre correspondante;
- maîtriser l'ordre alphabétique.

Vous pourriez :

- aider votre enfant à trouver des objets dont le nom commence par une lettre muette (h) ou une lettre moins fréquente (comme le x ou z).



L'heure du conte

Consignes à l'élève

- Écoute l'histoire suivante sur ton ordinateur ou ta tablette.

Je mangerais bien un enfant (Sylviane Donnio), École des loisirs

https://www.youtube.com/watch?v=7FChMwHINjw&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3XWHJnNivss_BxlxTqHAyslX_s728lqWtqFUdjKR91OCVZhsG21JO3Kk

- Observe les illustrations et suis la lecture du texte.
- Raconte l'histoire dans tes mots à une autre personne. Tu peux même téléphoner à un membre de ta famille ou un ami pour lui raconter l'histoire d'Achille.

Matériel requis

- Un ordinateur ou une tablette avec un accès internet

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- comprendre un texte lu;
- apprécier un texte lu;
- réagir à un texte lu.

Vous pourriez :

- arrêter l'histoire et demander à votre enfant de prédire la suite;
- questionner votre enfant suite à sa lecture : a-t-il aimé l'histoire et pourquoi ?
- proposer d'autres histoires à votre enfant. Vous en trouverez sur ce site :

<https://biblio.ville.blainville.qc.ca/in/faces/details.xhtml?id=f3fc96-5d24-41ab-b20b-1f7f753ae324>

Reading in English

Consignes à l'élève

- Écoute attentivement l'histoire.
- Répète les mots lors des passages répétitifs.
- Pratique ta prononciation.
- Nomme les personnages.
- Identifie les éléments-clés et l'ordre dans lequel ils se présentent.
- Redis l'histoire dans tes mots.
- Réfléchis sur ta participation (ex. : *Est-ce que tu as écouté attentivement l'histoire? Est-ce que tu as appris un nouveau mot? Lequel?*)....

Matériel requis

- Un album jeunesse en anglais.
- Suggestions de lecture : [*Whiffy Wilson: The Wolf Who Wouldn't Wash*](#), by Caryl Hart

Note : Des livres audio en anglais sont accessibles sur les sites suivants :

- <http://jeunes.banq.qc.ca/pj/ecouter/raconte/>
- <https://classroommagazines.scholastic.com/support/learnathome.html>
- <https://www.storyjumper.com/book/search>

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- écouter et à comprendre un texte;
- répéter les mots;
- pratiquer la prononciation;
- nommer les personnages;

- identifier les éléments-clés et l'ordre dans lequel ils se présentent;
- redire dans ses mots.

Vous pourriez :

- lui demander d'écouter l'histoire attentivement;
- rendre votre lecture expressive (ex. : intonation, voix pour les différents personnages);
- relire certains passages plus difficiles;
- lui demander de répéter les mots/les passages répétitifs;
- l'aider à bien prononcer les mots;
- l'aider à nommer les personnages ou les objets, à identifier les événements-clés et à les mettre en ordre;
- Le faire réfléchir sur sa participation (ex. : *Est-ce que tu as écouté attentivement l'histoire? Est-ce que tu as appris un nouveau mot? Lequel?*).

Bingo mathématique!

Consignes à l'élève

- Sur ta carte de bingo, place les nombres de 1 à 20 dans le désordre;
- Lorsque l'adulte te lira une expression mathématique comme « $3 + 8$ », trouve la réponse et colorie la case sur 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.

Matériel requis

- La carte de bingo et les expressions mathématiques se trouvent aux pages suivantes.

Information aux parents

Pour cette activité, il est possible d'imprimer la carte de bingo ou de tracer un quadrillage (cinq colonnes de cinq cases) sur une feuille pour obtenir une carte semblable ou de la dessiner avec votre enfant.

Ensuite, le parent devra lire à l'enfant, une à la fois, les expressions mathématiques. La première personne à colorier une ligne complète (horizontale, verticale ou diagonale) remporte la première partie. Le jeu se poursuit jusqu'à l'obtention d'une carte pleine. Deux variantes de cette activité sont proposées : la première contient des additions et la seconde, des soustractions.

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Faire des additions de nombres de 0 à 10;
- Faire des soustractions de nombres de 0 à 30.

Vous pourriez :

- Avoir votre propre carte de bingo pour jouer avec votre enfant;
- Vérifier le résultat de l'opération demandée à chaque tour;
- Demander à votre enfant d'écrire les expressions mathématiques (par exemple « $3 + 8 = 11$ »);
- Permettre à votre enfant d'utiliser du papier et un crayon pour faire ses calculs;
- Permettre à votre enfant d'utiliser des tables d'addition ou de soustraction.

Annexe – Carte de bingo

B	I	N	G	O
	GRATUIT			
				GRATUIT
		GRATUIT		
GRATUIT				
			GRATUIT	

Annexe – Les additions

0 + 1	1 + 1	1 + 2	2 + 2
2 + 3	3 + 3	3 + 4	4 + 4
4 + 5	5 + 5	5 + 6	6 + 6
6 + 7	7 + 7	7 + 8	8 + 8
8 + 9	9 + 9	9 + 10	10 + 10

Consignes à l'adulte :

- Lisez l'une des 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.

Annexe – Les soustractions

7 - 6	9 - 7	11 - 8	13 - 9
11 - 6	13 - 7	15 - 8	17 - 9
15 - 6	17 - 7	19 - 8	21 - 9
19 - 6	21 - 7	23 - 8	25 - 9
23 - 6	25 - 7	27 - 8	29 - 9

Consignes à l'adulte :

- Lisez l'une des 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 boîtes

Consignes à l'élève

- Les joueurs déterminent qui commence la partie ;
- À tour de rôle, les joueurs lancent les deux dés ou pigent deux cartes et mettent des jetons (ou des macaronis) sur les cases qui correspondent **aux deux nombres** obtenus ou sur la case correspondant à **la somme** de ces deux dés ;
- 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 0 à 12 (une par joueur) ;
- 2 dés à 6 faces **ou** deux couleurs de cartes à jouer de l'as jusqu'à 6 **ou** deux paquets de cartons numérotés de 1 à 6.

Information aux parents

Pour cette activité, il est possible d'imprimer la planche de jeu « Referme les boîtes » ou de tracer des cases sur une feuille (de 0 à 12) 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 lancé les dés ou avoir pigé deux cartes, un joueur ne peut plus mettre de jetons sur une case correspondant à la somme des deux dés **ou** aux nombres obtenus sur chaque dé. 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.

Variantes du jeu

1. Offrir la possibilité de soustraire les nombres obtenus sur les dés ou les cartes ;
2. Permettre au joueur de cacher deux autres nombres dont la somme est celle obtenue. Par exemple, un joueur obtient un 3 et un 4, il peut fermer le 6 et le 1, car $3 + 4 = 7 = 6 + 1$;

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Mémoriser les faits numériques (les additions ou les soustractions) ;
- Développer le vocabulaire mathématique.

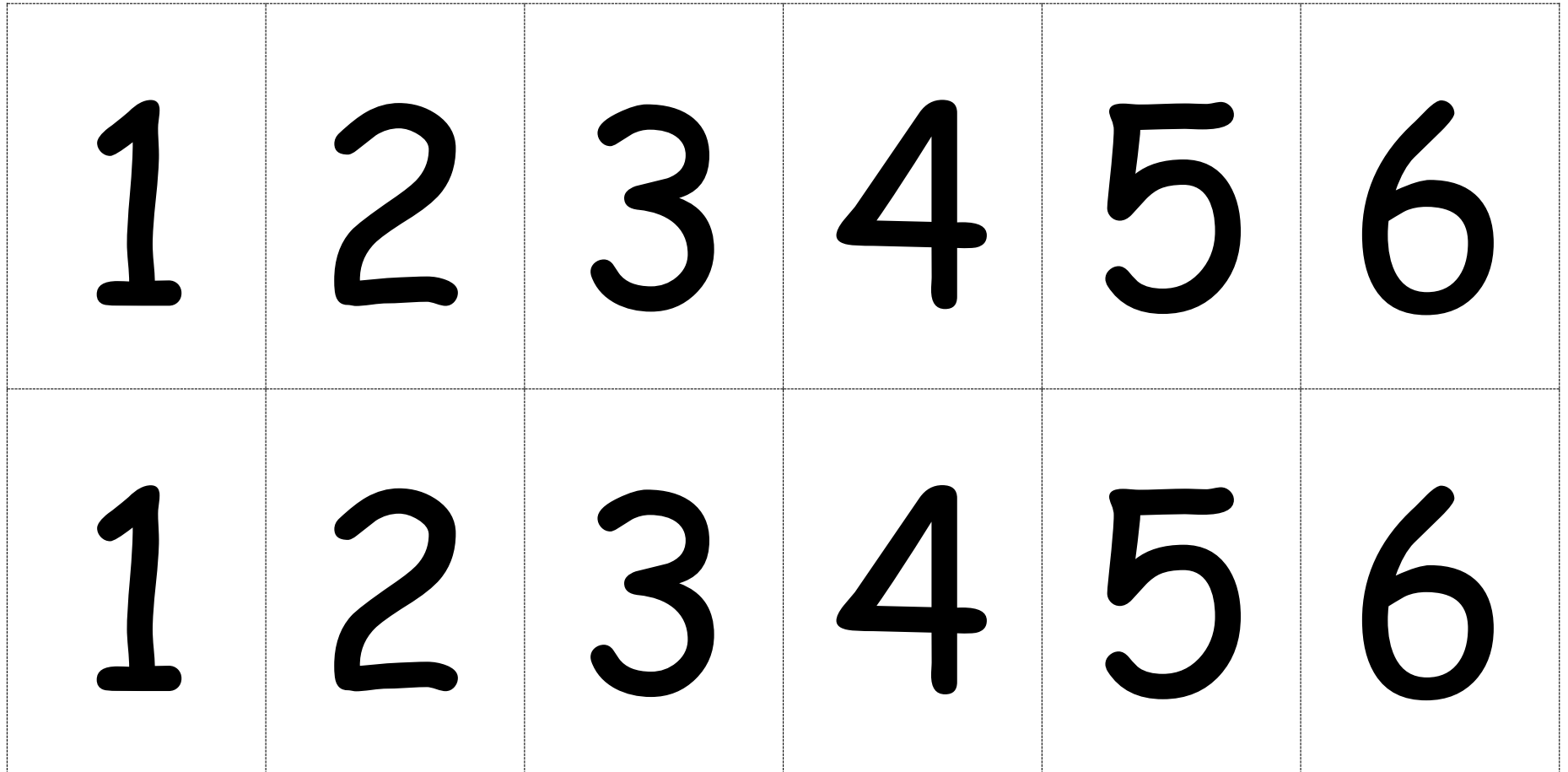
Vous pourriez :

- Questionner votre enfant sur son raisonnement (ex : Comment sais-tu que les deux dés 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 (somme, différence, additionner et soustraire, autant que, moins que, plus que, de plus, de moins).

Annexe – Planche de jeu

1	2	3	4	5	6
REFERME LES BOITES					
7	8	9	10	11	12

Annexe – Cartons à découper



Les effets de l'exercice physique

Consignes à l'élève

- Regarde la [vidéo](#).
- Chaque activité que tu choisis durera 5 minutes sans interruption.
- Mentionne les réactions de ton corps à un membre de ta famille.

Matériel requis

- Aucun.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Se questionner sur les réactions que le corps produit pendant et après l'activité physique.

Vous pourriez :

- Soutenir votre enfant dans son apprentissage en le questionnant sur les réactions de son corps.
- Encourager votre enfant à persévérer dans l'action.
- Faire l'activité avec lui, ou alterner l'accompagnement et l'autonomie, selon l'activité.

Passé à l'action

Consignes à l'élève

- Expérimente une [activité physique](#).
- Quelles sont tes réactions corporelles?
 - As-tu chaud?
 - Sens-tu que tu transpires?
 - Ton cœur bat-il vite?
 - Quoi d'autre?

Matériel requis

- Lien vers la [vidéo](https://www.youtube.com/watch?v=-xJhlidKONG) sur les réactions du corps pendant l'exercice [https://www.youtube.com/watch?v=-xJhlidKONG].

Information aux parents

À propos de l'activité

Intention de l'activité :

- Amener l'enfant à prendre conscience qu'il est actif lorsqu'il expérimente des activités physiques ou des jeux actifs.

Votre enfant s'exercera à :

- Expérimenter une activité physique de son choix ou un jeu actif.

Vous pourriez :

- Soutenir votre enfant dans son apprentissage en le questionnant sur son expérience.
- Faire l'activité avec lui, ou alterner l'accompagnement et l'autonomie, selon l'activité.

26 lettres à danser

Consignes à l'élève

- Visionne l'extrait vidéo plusieurs fois si nécessaire.
- Choisis un endroit où tu pourras bouger librement (ça peut être à l'extérieur).
- Si possible, présente ta danse à ta famille ou fais-toi filmer.

Matériel requis

- Voir annexe

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Lire les consignes de l'activité.
- Consulter le lexique inclus dans l'activité.
- Encourager votre enfant et danser avec lui si le cœur vous en dit!

Annexe - Danse

Proposition d'activité

Le spectacle *26 lettres à danser* est un spectacle dansé interactif et multidisciplinaire qui propose un voyage au cœur des lettres et des mots. Les lettres invitent le public à découvrir une multitude de mots, de sens, d'émotions et de tons.

Tu peux visionner un extrait ou la pièce en entier sur : <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. Maintenant, à ton tour de bouger!

Matériel nécessaire

- Un endroit où tu es à l'aise de te déplacer, sinon, tu peux faire la même activité avec des actions non-locomotrices (sur place).
- Un téléviseur ou un appareil technologique (portable, tablette, ordinateur) pour visionner l'extrait.

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;
- Utilise des niveaux différents (haut, bas);
- Utilise les actions que tu connais, comme marcher, courir, rouler, ramper, rebondir, s'élever et s'abaisser, faire la « statue ».

Étapes de la réalisation

- Forme la première lettre de ton nom avec ton corps.
- 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.

Les droits et responsabilités de chacun dans une famille

Consignes à l'élève

- Exprime tes idées sur ce que sont, selon toi, les responsabilités et les droits de chacun des membres de ta famille.
- Tente de comprendre le sens des propos de chacun.
- Prends la parole uniquement lorsque c'est ton tour.
- Participe au règlement des tensions, s'il y a lieu.

Matériel requis

- Aucun.

Information aux parents

À propos de l'activité

Aider votre enfant à respecter le droit de parole des autres et à exprimer correctement ses idées.

Par la discussion en famille, votre enfant s'exercera à :

- Exprimer correctement ses idées;
- Écouter attentivement les propos d'une personne pour en décoder le sens;
- Respecter les règles de fonctionnement d'une discussion de groupe;
- Proposer des façons de remédier aux tensions, le cas échéant.

Vous pourriez :

- Rappeler à votre enfant que la discussion est un échange d'opinions ou d'idées structurées dans le but d'en faire l'examen;
- Utiliser un bâton de la parole.