

6^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.
- Si tu as un téléphone cellulaire ou un ordinateur, 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. https://padlet.com/johanne_proulx/audio

Information aux parents

En 6^e année du primaire, les élèves sont généralement assez autonomes pour réaliser la plupart des tâches seuls

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- À développer sa compétence à lire;
- À développer son esprit critique;
- À 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.

What Is the Coronavirus?

Consigne à l'élève

You have probably heard a lot of information here and there about the situation we are in presently. Let's discover more information about this coronavirus to better understand!

- Read the statements (see Appendix).
- Make sure you understand them. You can use a dictionary as needed (paper or online such as Word Reference or The Cambridge Dictionary).
- Predict if the statements are true or false by checking X the appropriate box.
- Go on this website and read the text (only read the sections that are specified in Appendix 1) and verify your predictions and adjust your answers when needed.
- For each statement, find a sentence in the text that supports your answer.
- Answer the following questions:
 - What information was new to you in the text?
 - What is the most important thing to remember from this text according to you?

Matériel requis

- **Web site to read the text:** <https://www.livescience.com/coronavirus-kids-guide.html>

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Lire et à comprendre un texte de façon autonome;
- Comprendre de courtes questions;
- Écrire de courtes réponses;
- Réutiliser des mots-clés tirés du texte;
- Réfléchir sur ses apprentissages et exprimer son opinion.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à lire un mot;
- L'encourager à utiliser des ressources (ex : un dictionnaire en ligne);
- Relire certains passages plus difficiles avec lui ou elle;
- L'aider à lire les affirmations (vrai ou faux) et les questions au besoin;
- Lui expliquer les mots plus difficiles dans les affirmations et les questions.

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 boîtes

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 boîtes » 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 6^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 : Amorce

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.

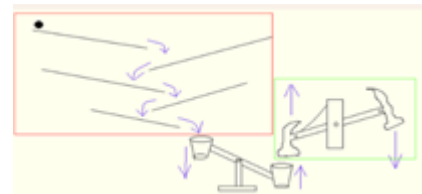
Il y a un verre, contenant une bille, déposé sur une petite voiture qui est maintenue par une main. La main lâche le verre et la voiture roule vers le bas du cartable. Puisqu'il y a présence d'une pente (cause), la voiture roule jusqu'en bas (effet). À la deuxième étape, le verre tombe et la bille roule 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.

La sédentarité

Consigne à l'élève

- Formule dans tes mots une définition de ce qu'est la sédentarité. Demande à un membre de ta famille plus âgé que toi ce qu'il pense de cette définition.
 - Selon toi, es-tu sédentaire?
- Consulte ce [document](#) pour faire l'activité.

Matériel requis

- Aucun.

Information aux parents

Amener l'enfant à déterminer s'il est sédentaire ou non à partir de la définition qu'il a construite.

Veuillez arrêter le visionnement à 1 minute 26 secondes

À propos de l'activité

Votre enfant devra :

- Être en mesure de définir dans ses mots la sédentarité.
- Déterminer si, à son avis, sa situation correspond à celle d'une personne sédentaire.

Vous pourriez :

- Soutenir votre enfant dans son apprentissage en le questionnant, en lui donnant des exemples de comportements qui concernent la pratique régulière d'activités physiques et le temps-écran.

Planification, action, réflexion

Consigne à l'élève

- Planifie des activités physiques à certains moments dans ta semaine.
- Expérimente les activités physiques que tu as planifiées.
 - Pose-toi la question : « Suis-je sédentaire? »
- Consulte ce [document](#) pour faire l'activité.

Matériel requis

- Selon l'activité et le matériel disponible à la maison.

Information aux parents

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

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Planifier des activités physiques à certains moments dans son horaire.
- Expérimenter les activités physiques qu'il aura planifiées.

Vous pourriez :

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

Apprécier 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 – 26 lettres à danser

Proposition de création

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.

Instagram : 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 Instagram? ».
- 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;
- 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 changements au Québec

Consigne à l'élève

- Communique avec une personne de ton entourage qui était adolescente ou adulte dans les années 1980.
- Interroge cette personne sur les sujets qui suivent pour savoir comment étaient les choses en 1980 :
 - Les éléments culturels : religions, croyances, arts, langues, alimentation, habillement, divertissements, coutumes;
 - Les activités économiques;
 - Les moyens de transport;
 - Les technologies et les communications.
- Détermine, selon les informations obtenues, dans quelle sphère d'activité il y a eu le plus de changements entre 1980 et aujourd'hui.

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 et un appareil électronique muni d'une connexion Internet.

Information aux parents

En classe d'univers social, les élèves sont invités à établir les causes des changements ainsi que leurs conséquences. Une cause peut être un but, un motif, une raison qui explique les changements; une conséquence est l'effet d'une cause, le résultat d'une action qui peut être positive ou non selon les aspects abordés et les groupes concernés

À propos de l'activité

Si votre enfant veut aller plus loin, il peut :

- Consulter le document La société québécoise entre 1905 et 1980, de la Commission scolaire des Draveurs, qui brosse le portrait de la société québécoise durant cette période. (<https://drive.google.com/file/d/1Y0bt1mN0ZPFDYXTEU4e5NCb9m9mfieL/view?usp=sharing>)
- Déterminer dans quelle sphère d'activité il y a eu le plus de changements entre 1905 et aujourd'hui.