3e année du primaire

Semaine du 20 avril 2020

**Bonjour** **chers** **parents,**

**3e semaine et toujours des activités de consolidation des plus variées et amusantes ! Même consigne, le rouge désigne les activités proposées par les enseignants tandis que le bleu celles du MEES.**

**Ces activités permettent** **à** **votre** **enfant** **de** **pratiquer** **les** **apprentissages** **vus** **en** **classe** **et** **d’augmenter** **sa** **culture** **générale.**

**Les** **20** **à** **30** **minutes** **de** **lecture** **recommandée** **par** **jour et quelques activités par semaine garderont votre enfant actif intellectuellement.**

**Sachez** **que** **nous** **sommes** **disponibles** **afin** **de** **bien** **vous** **accompagner.**

**Portez-vous** **bien.**

**Salutations** **à** **nos** **chers** **élèves,**



***Isabel*** ***/*** ***Karine****,* ***Sylvie*** *et* ***Vianney***

***Cynthia / Jonathan (édu.)***

***Sylvain (anglais)***

***Isabelle (musique)***

|  |  |
| --- | --- |
| **Site intéressant :**  [**https://www.successcolaire.ca/la-classe-de-marie-eve**](https://www.successcolaire.ca/la-classe-de-marie-eve) | |
| Lecture | **TEXTE :** un chien à l’aéroport  <https://www.accomplire.ca/pdf/20200324/Explos-Un-chien-a-l-aeroport-Fev-2018.pdf>  **QUESTIONS:** voir fiche-Les Explorateurs  **Pour le plaisir de lire un petit roman:**  <https://www.pearsonerpi.com/uploads/pdf_extracts/livret-fantome-sur-trois-pattes.pdf>  **Yakari et le grand aigle (trousse MEES)** |
| Grammaire | **Le pluriel des noms et des adjectifs**  [**https://www.pearsonerpi.com/uploads/pdf\_extracts/fiche-8-pluriel-noms-adjectifs.pdf**](https://www.pearsonerpi.com/uploads/pdf_extracts/fiche-8-pluriel-noms-adjectifs.pdf) |
| Conjugaison | **Verbe avoir à l’indicatif présent** |
| Vocabulaire | **Liste #23**  **Pour pratiquer tes mots de façon amusante, rends-toi sur Magimot** [**http://www.alloprof.qc.ca/Pages/Jeux/MagimotV2.aspx**](https://can01.safelinks.protection.outlook.com/?url=http://www.alloprof.qc.ca/Pages/Jeux/MagimotV2.aspx&data=02|01|sophie.pelletier@csp.qc.ca|ec75ab1c2d43475eae5008d7da443dd5|e591b77473fc4f65b31584c5a74b7594|0|0|637217858933373508&sdata=AH6fg60uWI7CGurIh%2ByhWoERet5hw4t2h69QNR2/OYw%3D&reserved=0) |
| Mathématique | **L’addition et la soustraction :**  [**https://www.iplusinteractif.com/books/311/592/files/1868**](https://www.iplusinteractif.com/books/311/592/files/1868) **(ACTIVITÉS 2.05 ET 2.10)**  **Les dés chanceux (trousse MEES)** |
| Science | **Quelques idées de machines à fabriquer :**  <https://www.centredessciencesdemontreal.com/jeuxexperiences/sciencexpress/fabrique> |
| ECR | **Film Merveilleux;** |
| Univers social | **Article racontant l’expérience d’un sous-marinier ayant vécu un confinement différent du nôtre :**  <https://www.1jour1actu.com/france/confine-dans-un-sous-marin> |

Français, langue d’enseignement

**Fiche pédagogique**

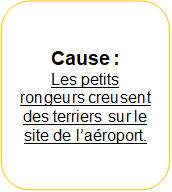
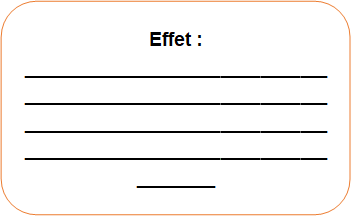
**Titre :** Un chien à l’aéroport 

Magazine *Explotechno*, février 2018, pages 6 à 8.

**1. Lis le texte sur l’extraordinaire travail du chien Piper.**

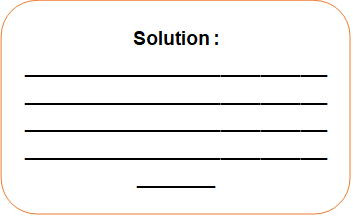
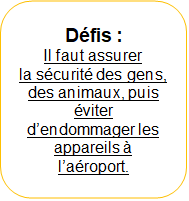
**2. Remplis les parties manquantes des schémas ci-dessous.**

**Cause et effet**



***Indice :*** *Pense aux animaux qui sont attirés par les petits rongeurs.*

**Défis et solution**



***Indice :*** *Pense à une bonne solution trouvée par l’aéroport Cherry Capital.*

**3. Le chien Piper revêt un équipement très impressionnant pour travailler. Chaque pièce de son équipement vise à le rendre plus confortable et plus performant. Associe chaque pièce à son utilité.**

**1. Les lunettes A. Protéger ses pattes.**

**2. La vesteB. Lui offrir des soins en cas de blessure.**

**3. La poignéeC. Réduire le bruit occasionné par**

**les avions.**

**4. Les bottesD. Prévenir les égratignures.**

**5. Les coquillesE. Le hisser dans la camionnette.**

**6. La trousse de premiers soinsF. Le protéger des insectes, des rayons UV et du sable.**

**Pour voir cet adorable chien en pleine action, visionne cette vidéo :**

<https://lesexplos.com/activite/videos/piper-au-travail-a-laeroport/>

Cette fiche pédagogique a été réalisée par l’équipe de recherche ADEL (Apprenants en difficulté et littératie) de l’UQAM, en collaboration avec le magazine *Les Explorateurs*. Dans le contexte de la fermeture des écoles en lien avec la pandémie, elle vise à fournir aux enseignants des outils pour aider les élèves à conserver leurs acquis en compréhension de lecture.



Yakari et le grand aigle

Consigne à l’élève

* Lis la bande dessinée intitulée [Yakari et le grand aigle](http://www.westory.dlpdomain.com/player-display?token=hw8soE1OHZkqsyPr599pYtRxXrCirROO).
* Si tu as des bandes dessinées de Yakari à la maison, tu peux choisir celle qui te plaît.
* Tu peux lire la bande dessinée durant plusieurs jours.
* Tu peux faire la lecture à voix haute à quelqu’un qui habite avec toi.

* Réponds à ces questions :
* Pourquoi Yakari reçoit finalement la plume de l’aigle à la fin de l’histoire ? Explique.
* Tu peux accompagner ta réponse d’un dessin.
* Quelles sont les qualités de Yakari? Donne un exemple à partir de l’histoire.

Matériel requis

Un ordinateur, une tablette ou un téléphone cellulaire pour lire la bande dessinée.

Une feuille et un crayon.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Lire une bande dessinée avec toutes les particularités que cela comporte (quelle planche lire en premier, quelle bulle lire en premier, inférer les sentiments des personnages, etc.).   Vous pourriez :   * Lire la bande dessinée avec votre enfant ; * Poser des questions à votre enfant sur ce qu’il a lu. |

Anglais, langue seconde

Being Kind Is Important

Consigne à l’élève

* Être gentil dans la vie, c’est important. Regarde cette histoire d’amitié pour t’en inspirer.
* Visite [ce site Web](https://classroommagazines.scholastic.com/support/learnathome/grades-1-2-week-2.html).
* Défile la page vers le bas jusqu’à la section “Day 9”.
* Clique sur le livre *Stick and Stone* de Beth Ferry et Tom Lichtenheld.
* Clique sur "Watch the Story".
* Écoute et lis l'histoire autant de fois que tu le veux.
* Note le nom des trois personnages principaux de l’histoire.
* À l’aide d’un bonhomme sourire, indique s’ils sont gentils ou méchants.
* Clique sur l’onglet “Which Came First ?” situé à gauche de l’écran.
* Remets en ordre les parties importantes de l’histoire en utilisant l’activité interactive.

Matériel requis

Un ordinateur et une connexion Internet.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant écoutera une histoire (qu’il pourra lire en même temps) et aura ensuite accès à une activité en ligne.  Votre enfant s’exercera à :   * Comprendre une histoire lue et entendue ; * Identifier les personnages principaux ; * Remettre en ordre les éléments importants de l’histoire.   Note :  Le livre virtuel est disponible sur une plateforme qui s’adresse aux enfants de langue maternelle anglaise. Il pourrait donc y avoir une disparité entre les niveaux identifiés sur le site et le niveau pour lequel l’activité est suggérée ici, ce qui est tout à fait normal. |

Source : Activité proposée par Lysiane Dallaire, enseignante-ressource à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Isabelle Giroux, conseillère pédagogique à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Bonny-Ann Cameron, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Capitale et Dianne Elizabeth Stankiewicz, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin.

**Being Kind Is Important (Bonifié)**

**Compétence 2 : Réinvestir sa compréhension de textes lus ou entendus**

**Matériel requis :**

* La trousse pédagogique de la semaine (20 avril 2020)
* Un ordinateur et une connexion internet
* Dictionnaire bilingue en ligne : <https://www.reverso.net/text_translation.aspx?lang=FR>
* Crayon et gomme à effacer
* Papier pour prendre des notes ***ou*** une imprimante pour imprimer le présent document

**Consignes :**

**Être gentil dans la vie, c’est important.**

Regarde cette histoire d’amitié pour t’en inspirer.

* Pour regarder l’histoire, clique sur le lien suivant : [*Stick and Stone* de Beth Ferry et Tom Lichtenheld.](https://bookflix.digital.scholastic.com/pair/detail/bk0134pr/story?authCtx=U.794217314)
* Écoute et lis l'histoire autant de fois que tu le veux.

* Note le nom des trois personnages principaux de l’histoire, et coche s’ils sont gentils ou méchants.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Names of the characters : |  |  |
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |

* **Remets en ordre** les parties importantes de l’histoire en cliquant sur l’activité interactive suivante :

<https://bookflix.digital.scholastic.com/pair/detail/bk0134pr/whichcamefirst?authCtx=U.794217314>

**Image sources :**

<https://emojiterra.com/fr/visage-qui-fait-un-calin/>

<http://clipart-library.com/clipart/1205332.htm>

<http://clipart-library.com/clip-art/156-1560729_heart-emoji-transparent-png-transparent-iphone-heart-emoji.htm>

Source *adaptée par Marie-France Leduc* : Activité proposée par Lysiane Dallaire, enseignante-ressource à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Isabelle Giroux, conseillère pédagogique à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Bonny-Ann Cameron, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Capitale et Dianne Elizabeth Stankiewicz, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin.

Mathématique

Les dés chanceux

Consigne à l’élève

* Invite un parent à jouer avec toi. À tour de rôle, lancez les dés pour obtenir cinq chiffres. Le joueur place les chiffres dans l’ordre qu’il veut pour former un nombre, le plus grand possible, qui possède l’une des caractéristiques recherchées. Puis, il inscrit ce nombre sur la ligne correspondante du plateau de jeu. Si le joueur n’arrive pas à trouver un nombre qui correspond à l’une des caractéristiques recherchées, il passe son tour et fait un X dans une des cases inutilisées.
* La partie est terminée lorsque les deux joueurs ont rempli toutes leurs cases. Les joueurs comparent alors les nombres qu’ils ont écrits pour chacune des caractéristiques, et le joueur ayant le plus grand nombre l’encercle. Chaque nombre encerclé donne un point au joueur. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Matériel requis

* Le plateau de jeu qui se trouve à la page suivante.
* Cinq dés.
* Si tu n’as qu’un seul dé, lance-le à cinq reprises et note sur une feuille le résultat obtenu à chaque lancer.
* Si tu n’as pas de dés à la maison, tu peux utiliser des [dés virtuels](https://www.dejete.com/de-3d?nbde=5) ou en fabriquer. (Consulte l’activité de la semaine du 13 avril pour trouver le développement d’un cube.)
* Des feuilles et un crayon pour les traces (facultatif).

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Lire et écrire des nombres ; * Reconnaître les propriétés des nombres ; * Comparer des nombres entre eux ; * Utiliser le vocabulaire lié aux valeurs de position (*unité*, *dizaine*, *centaine*, *unité de mille*, *dizaine de mille*).   Vous pourriez :   * Jouer avec votre enfant ; * Vérifier si le nombre écrit par votre enfant possède la caractéristique recherchée ; * Demander à votre enfant d’expliquer pourquoi ce nombre possède la caractéristique recherchée ; * Permettre à votre enfant d’utiliser du papier et un crayon pour faire des essais. |

Mathématique

Annexe – Plateau de jeu



Science et technologie

Les mains, outils de la science !

Consigne à l’élève

* À la manière d’un scientifique, tu devras observer des objets à l’aide de tes mains. Lis les consignes fournies dans le document intitulé *Les mains, outils de la science !* (Annexe 1).
* Utilise la fiche *Des mots pour exprimer le toucher* (annexe 2) pour t’aider à décrire les objets.

Matériel requis

* Un sac opaque pour contenir les objets.
* Des objets variés (éponge, bouteille de plastique, balle, brosse, caillou, élastique, ustensile, vêtement, jouet de bois, cure-oreille, pâte à modeler, morceau de casse-tête, glue, etc.).
* La fiche Des mots pour exprimer le toucher.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant :   * Exercera son sens de l’observation ; * Apprendra de nouveaux mots pour décrire ce qu’il ressent avec ses mains.   Vous pourriez :   * Vérifier si votre enfant a bien compris les consignes ; * Aider votre enfant dans son apprentissage de nouveaux mots dans un contexte concret et   signifiant ;   * Jouer avec votre enfant (et avec d’autres membres de la famille) pour la présentation de son activité ; * Demander à votre enfant d’utiliser le plus grand nombre de mots possible pour décrire ce qu’il ressent quand il touche les objets.   Note :   * Cette activité s’adresse tant aux élèves de 3e qu’à ceux de 4e année. Toutefois, on peut ajouter quelques difficultés pour les enfants de 4e année : * Augmenter le nombre d’objets à identifier ; * Identifier les objets sans les avoir présentés au début du jeu. |
|  |

Science et technologie

Annexe 1 – Les mains, outils de la science !

Consigne à l’élève

* Tu sais que les scientifiques doivent faire de nombreuses observations à l’aide de leur sens : vue, ouïe, odorat, goût, toucher. Tu es invité à exercer un de ces sens : le toucher.
* Grâce au sens du toucher, nous pouvons entre autres observer les objets avec nos mains. Savais-tu que la peau a beaucoup de récepteurs qui nous aident à reconnaître des objets par leur forme, leur texture ou la sensation de chaleur ou de froid que leur contact procure. Les mains sont donc des outils importants qui nous permettent d’observer le monde qui nous entoure.
* Tu peux exercer ton sens du toucher en jouant au jeu « Les objets mystérieux » avec des membres de ta famille.

Pour t’exercer

* Pour aiguiser ton sens du toucher, tu utiliseras tes mains pour observer des objets.
* Réunis dans un sac opaque (qui ne permet pas de voir à l’intérieur) 6 à 7 objets divers. Lorsque tu touches ces objets, tu perçois différentes sensations (c’est rugueux, lisse, bosselé, dentelé, froid, chaud, dur ou mou).
* Exerce-toi à décrire chaque objet **seulement à l’aide de tes mains.** Tu peux utiliserdes mots qui disent ce que tu sens avec tes mains (voir la fiche *Des mots pour exprimer le toucher*)*.*

À toi de jouer

* Demande maintenant à quelqu’un de ta famille de participer à l’activité.
* Présente-lui d’abord tous les objets pour qu’il ou elle puisse savoir ce qui se trouve dans ton sac.
* Mets ensuite ta main dans le sac et touche à un objet. Pour le décrire, utilise les mots de la fiche *Des mots pour exprimer le toucher*. Donne un premier indice, puis un second, jusqu’à ce que la personne arrive à dire de quel objet il s’agit. Continue ainsi jusqu’au dernier objet.

À toi de deviner

* Reprends l’activité. Cette fois c’est au tour de l’autre personne à insérer sa main dans le sac et à choisir un objet. Pose-lui des questions jusqu’à ce que tu puisses dire de quel objet il s’agit. Par exemple : Est-ce que c’est lisse? Est-ce que c’est rugueux? Est-ce que c’est dur?

Science et technologie

Annexe 2 – Des mots pour exprimer le toucher

Des mots pour exprimer le toucher

* Tu peux utiliser les mots suggérés dans cette fiche pour décrire les objets que tu as choisis.
* Par exemple, si l’objet a des surfaces courbes, tu utilises le mot *arrondi* pour décrire sa forme. Si l’objet a des bosses, tu utilises le mot *rugueux* pour décrire sa texture, ou le mot *mou* si l’objet s’enfonce lorsque tu le presses.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Texture**C’est… | | **Forme**C’est… | **Sensation de chaleur ou de froid (thermique)**  C’est… |
| **Lisse**  dont la surface est unie, égale | **Mou**  qui s’enfonce lorsqu’on appuie dessus | **Pointu**  dont l’extrémité est très fine et pique les doigts | **Chaud**  tu perçois une chaleur plus grande que celle de la main |
| **Rugueux**  dont la surface est irrégulière, avec des bosses | **Dur**  qui reste ferme quand on exerce une pression | **Anguleux**  dont les surfaces se réunissent et forment des arêtes, des coins | **Froid**  tu perçois une chaleur plus basse que celle de la main |
| **Doux**  qui est agréable au toucher | **Collant**  qui colle aux doigts | **Plat**  dont la surface est plane | **Tiède**  tu perçois à peu près la même chaleur que celle de la main |
| **Visqueux**  dont la texture présente une substance qui s’écoule lentement | **Sec**  qui ne contient pas d’eau, qui n’est ni liquide ni humide | **Arrondi**  dont la surface a des courbes |  |

Éducation physique et à la santé

Le sommeil et   
Passe à l’action

Consigne à l’élève

Activité 1 : Le sommeil

* Consulte les [informations](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTF0n1v90ces0tf71pARML7fc9XGAl7lvpAuOWO1MIPMkVsS0OJs8Dj532dMGUMzU5dhFh2WK2r1I9U/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g73054e69b7_0_27) concernant le sommeil.
* Que retiens-tu ? Qu’est-ce qui favorise un bon sommeil ?
* Dis à tes parents ce dont tu te souviens de la capsule du sommeil.

Activité 2 : Passe à l’action

* Faire de l’activité physique t’aidera à mieux dormir.
* Expérimente les mouvements proposés dans la vidéo.
* Quelle activité as-tu préférée ? Pourquoi ?
* Consulte ce [document](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vS3ZDrjiKFCWuG9eduxsAMIqY19-wWc2WHaLB90csMmmtn5pw06xaTWcCWVe_9rbJ1c7scgT2DXhiZb/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g730d4f3da0_0_28) pour réaliser les activités.

Matériel requis

* Balle ou bas en boule
* Chaudron ou panier.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Recueillir de l’information sur le sommeil ; * Expérimenter des activités physiques.   Vous pourriez :   * Soutenir votre enfant en le questionnant sur ce qu’il a appris à propos du sommeil ; * Faire les activités avec lui ou alterner l’accompagnement et l’autonomie, selon l’activité. |

Roche, papier, ciseaux – version exercices

Matériel requis : 1 dé, 1 paquet de cartes

Consigne à l’élève

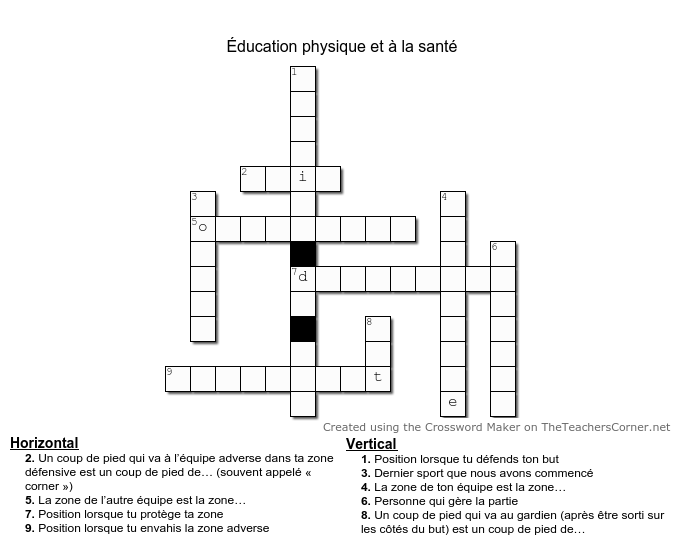
* En groupe de deux, vous devez jouer au jeu de roche, papier, ciseaux
* La première personne qui gagne 1 série (2 parties sur 3) gagne un point et peut décider de faire l’exercice ou faire faire l’exercice à son adversaire
* *EXERCICE*:
  1. Piger une carte au hasard et cela vous dira quel est l’exercice qui doit être exécuté (le fou du roi « joker » n’est pas une carte valide)

|  |  |
| --- | --- |
|  | Jumpings jacks |
| [This Photo](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SuitClubs.svg) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/) | Pompes  « push-ups » |
|  | Redressements assis  « sit-ups » |
| [This Photo](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Card_diamond.svg) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/) | Salut soleil  « burpees » |

* 1. Rouler le dé et cela vous dira combien de fois faire l’exercice choisi
* Une partie complète se termine lorsqu’une personne a un total de 7 points (7 séries de gagnées)

**Mots croisés**

\*Pense au dernier sport que nous avons commencé\*



Musique

**MUSIQUE**

**Activités d’interprétation**

1- J’ai une chanson à te présenter que tu reconnaîtras sûrement.

Une chanson drôle pour t’amuser.

Elle se trouve en annexe de cette page.

2- Continue à pratiquer la pièce Flamentino à la flûte à bec.

**Étape 1 : Trouver et lire les notes. Voici tes phrases-trucs…**

**« Mon sol ci-ré frais» lignes ET « Fais-la dor-mir!» espaces**

**Étape 2 : Trouver tes doigtés.**

**Voici le lien si tu n’as pas ta reliure :** [**www.lire-les-notes.com**](http://www.lire-les-notes.com)

**(Cliquez sur flûte à bec et sur théorie ensuite… Voici les doigtés !)**

**Étape 3 : Pratiquer ta pièce.**

* **Tu** **pourras** **trouver** **la** **partition** **et** **la** **musique** **sur** **le** **site** **suivant** **:** **https://www.recit.cspaysbleuets.qc.ca/musiquend/3e-annee/**

**3-** Continue de t’amuser avec la pièce Funky stuff

**\****Utilise les mêmes étapes que pour Flamentino.*

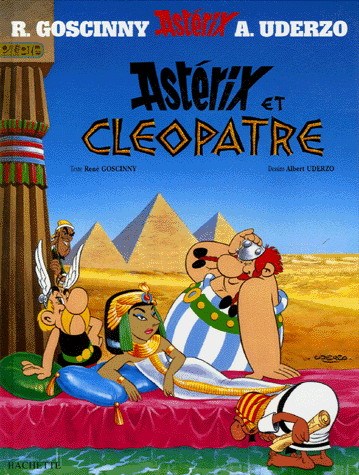
Tu pourras trouver la partition et la musique sur le site suivant: https[://www.youtube.com/watch?v=dmK0Jyun63s](https://www.youtube.com/watch?v=dmK0Jyun63s)



***Chante bien et bonne*** ***pratique !*** ***Mme*** ***Isabelle***

***(classe Dojo ou isabelle.dimmock@csp.qc.ca)***

**ANNEXE de Mme Isabelle**

 **Le pouding à l’arsenic**

**As-tu déjà écouté le film d’Astérix et Cléopâtre?**

Dans ce film, [Cléopâtre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Cl%C3%A9op%C3%A2tre_VII), la reine d'[Égypte](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89gypte), décide, pour prouver à [Jules César](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jules_C%C3%A9sar) la grandeur de la civilisation égyptienne, de construire un palais en plein désert en l'espace de trois mois.

Pour cela, elle fait appel à l'architecte Numérobis. Ce choix déplaît fortement à l'architecte royal, Amonbofis, jaloux de n'avoir pas été désigné pour mener à bien le projet.

Numérobis, inquiet du délai extrêmement court dont il dispose, décide de se rendre en [Gaule](https://fr.wikipedia.org/wiki/Gaule) pour demander de l'aide à un vieil ami, le druide gaulois [Panoramix](https://fr.wikipedia.org/wiki/Panoramix" \o "Panoramix), détenteur du secret de la [potion magique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Potion_magique), ainsi qu'à ses amis, [Astérix](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ast%C3%A9rix_(personnage)) et [Obélix](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ob%C3%A9lix). Les trois gaulois accompagnent Numérobis à [Alexandrie](https://fr.wikipedia.org/wiki/Alexandrie) où ils devront déjouer les manigances d'Amonbofis et des [Romains](https://fr.wikipedia.org/wiki/Romains), car si Numérobis ne termine pas à temps, il sera jeté aux crocodiles sacrés.

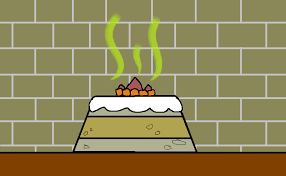
Une des manigances contre Numérobis et les Gaulois est la confection du pouding à l’arsenic par Amonbofis. Il offrira ce dessert empoisonné à Cléopâtre en disant qu’il est offert par les Gaulois… Il veut que les Gaulois et Numérobis soient jetés aux crocodiles et échouent dans leur mission de construire le palais de Cléopâtre.

**Je te propose d’apprendre la chanson du pouding à l’arsenic.**

**Il y a des mots qui seront inconnus pour toi et qui semblent compliqués… Ce sont presque tous des sortes de poisons. Écoute bien la chanson et cela t’aidera à les dire.**

**Voici quelques mots que tu retrouveras dans la chanson du film …**

* Strychnine : C’est une sorte de poison
* Morphine : médicament très fort contre la douleur
* Ciguë : Plante toxique (poison)
* Sangsue : Sorte de ver qui se nourrit de sang
* Arsenic : Poison
* Narcotique : médicament très fort qui endort
* Purgatif : laxatif puissant (pour faire aller aux toilettes)
* Mort aux rats : poison pour rats
* Vitriol : acide sulfurique, puissant, fumant et toxique
* Pronostic : Ce que dit le médecin sur la durée ou la gravité d’une maladie

**Le pouding à l‘arsenic** 

**Dans un grand bol de strychnine, faites délier de la morphine**

**Faites tiédir à la casserole, un grand verre de pétrole**

**« Oh ! Je vais en mettre 2 ! »**

**Quelques gouttes de ciguë, de la bave de sangsue**

**Un scorpion coupé très fin**

**« Et un peu de poivre en grains ! ... NON ! … Ah ! Bon ! »**

**Émiettez votre arsenic, dans un verre de narcotique**

**Deux cuillères de purgatif, vous faites bouillir à feu vif !**

**« Oh ! Je vais en mettre 3 ! »**

**Dans un petit plat à part, tiédir du sang de lézard**

**La valeur d’un dé à coudre**

**« Et un peu de sucre en poudre ! …Non ! »**

**Vous versez la mort aux rats, dans du venin de cobra**

**Pour adoucir le mélange, pressez trois quartiers d’oranges**

**« Oh ! Je vais en mettre un seul »**

**Décorez de fruits confits, moisis dans du vert de gris**

**Tant que votre pâte est molle**

**« Et un peu de vitriol ! … NON ! … Oui ! … Ah ! Je savais bien que ce serait bon ! »**

**Le pouding à l’arsenic, nous permet ce pronostic**

**Demain, sur les bords du Nil, que mangeront les crocodiles ? « Des Gaulois ! »**

Je joue au bruiteur

Consigne à l’élève

Tu es invité à jouer le rôle du bruiteur pour un extrait de dessin animé (voir le document en annexe).

Matériel requis

Divers objets du quotidien.

Des instruments de musique, si disponibles.

Un lecteur DVD ou un téléviseur.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Faire la sonorisation d’un extrait de dessin animé en utilisant certains des objets qui l’entourent.   Vous pourriez :   * Participer à l’activité avec votre enfant en suivant ses consignes. |

Musique

Annexe – Je joue au bruiteur

Proposition de création

Le **bruiteur** est la personne qui est chargée d’imiter ou de reproduire, à l’aide de divers procédés, les bruits de la vie quotidienne. Son talent est mis à profit dans une émission, un film ou un spectacle.

* Choisis un extrait de dessin animé sur DVD ou à la télévision.
* Coupe le son de ton appareil.
* Durant quelques minutes, tu deviens le **bruiteur** du dessin animé.

Recherche d’idées

* Regarde dans la maison et trouve plusieurs objets avec lesquels tu peux imiter des bruits (exemples : une cuillère de bois pour imiter une porte qui ferme, un contenant en plastique sur lequel frapper pour imiter des pas).
* Fais aussi des essais avec ta voix pour imiter des bruits d’animaux ou d’autres sons.
* Si tu disposes d’un instrument de musique, fais des essais avec la hauteur des sons (aigus, moyens, graves) et les nuances (fort, doux).

Étapes de la réalisation

* Place les objets dont tu as besoin pour le bruitage de manière qu’ils soient faciles à atteindre.
* Choisis un extrait de 3 à 5 minutes.
* Répète l’enchaînement des sons sans le dessin animé.
* Répète quelques fois avec le dessin animé en respectant le tempo (vitesse), les nuances (volume du son) et les caractères associés aux personnages et aux actions du dessin animé.
* Présente le dessin animé accompagné de ton bruitage aux membres de ta famille.

Si tu veux aller plus loin…

* Fais collaborer tes frères et sœurs et deviens le « chef d’orchestre » du bruitage !
* Sur un instrument de musique que tu connais, compose une courte mélodie qui servira d’introduction ou de finale à ta présentation.

Danse

26 lettres à danser

Consigne à l’élève

En t’inspirant du spectacle de danse *26 lettres à danser*, tu inventeras de nouvelles façons « d’écrire » avec ton corps et de te laisser aller au plaisir de bouger ! (Voir le document en annexe.)

Matériel requis

Un endroit où tu es à l’aise de te déplacer (tu peux faire la même activité avec des actions non locomotrices, c’est-à-dire sur place).

Un téléviseur ou un appareil technologique (portable, tablette, ordinateur) pour visionner l’extrait.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * S’exprimer par le mouvement ; * Développer sa créativité.   Vous pourriez :   * Filmer ou prendre en photo les créations de votre enfant. |

Danse

Annexe – 26 lettres à danser

Proposition d’activité

* Le spectacle *26 lettres à danser* est un spectacle dansé interactif et multidisciplinairequipropose un voyage au cœur des lettres et des mots. Les lettres invitent le public à la découverte d’une multitude de mots, de sens, d’émotions et de tons.
* Tu peux visionner un extrait ou lapièce en entierau<https://ici.tou.tv/26-lettres-a-danser> ou faire une recherche sur ICI TOU.TV, ou encore sur ICI ARTV. Maintenant, à ton tour de bouger!

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 : longues, larges, tordues.
* Utilise des niveaux différents : haut, moyen, bas.
* Utilise les actions que tu connais comme marcher, courir, rouler, ramper, rebondir, s’élever et s’abaisser, faire la « statue », sauter, galoper.

Étapes de la réalisation

* Forme la première lettre de ton nom avec ton corps, puis ton prénom en entier.
* 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.

Éthique et culture religieuse

Éthique

Nous t’invitons à visionner en famille le film ‘’Merveilleux’’.

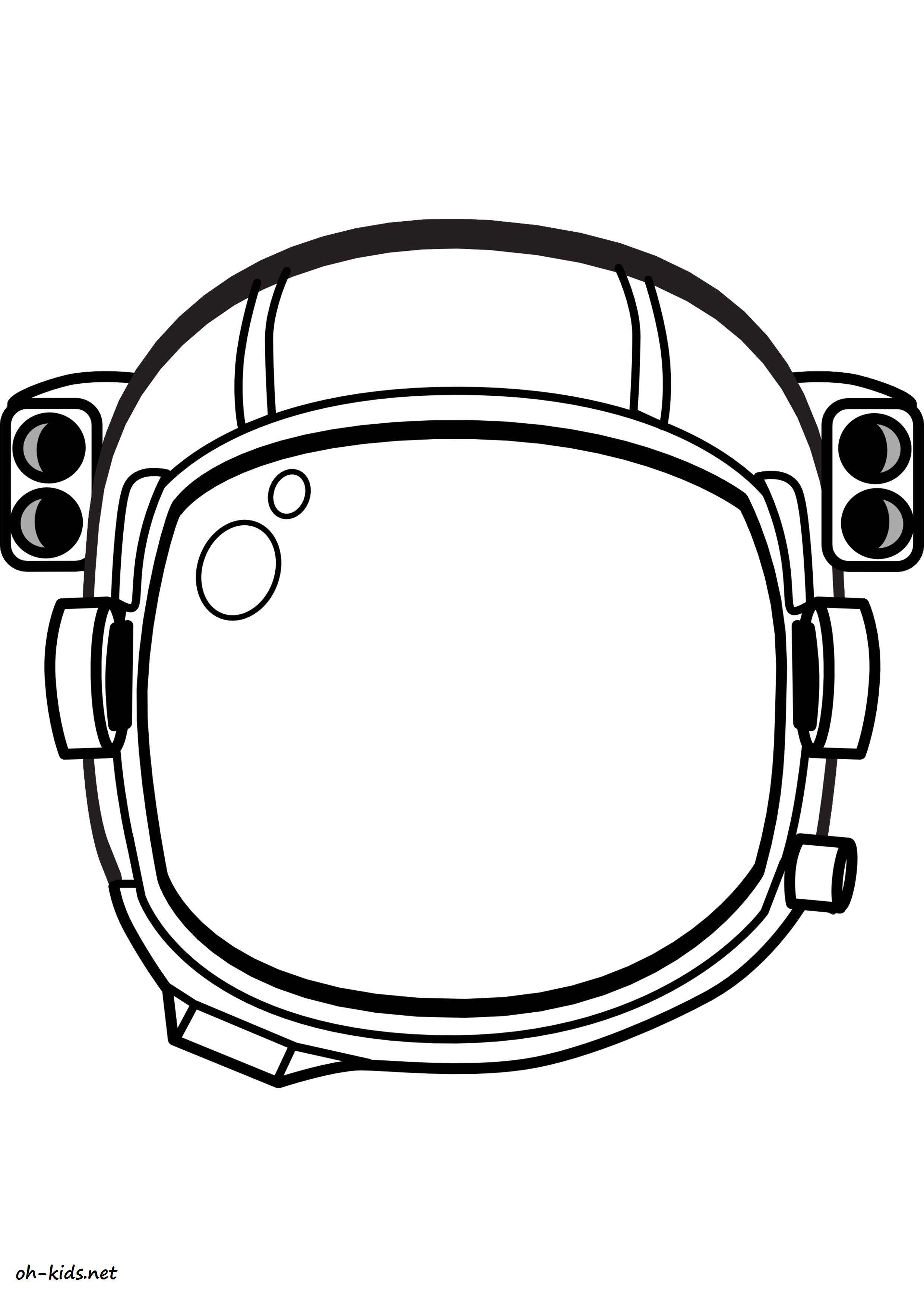
<https://www.youtube.com/watch?v=OydpvRfdOfc>

Ensuite, remplis la fiche de retour sur le film ou discute de tes réponses avec tes parents.

Nom: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Petit retour sur le film MERVEILLEUX

1- En un mot, décris ce film dans le casque d’astronaute.



\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2- D’après toi, pourquoi ce film s’appelle-t-il « Merveilleux » ?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3- Plusieurs messages ont été véhiculés dans ce film, écris le message que tu as appris et que tu retiendras.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4- En quelques lignes, dis-moi ce qui te rend « merveilleux ».

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Parmi les questions suivantes, choisis 2 questions auxquelles tu veux répondre et encercle-les.

Explique tes réponses en donnant le plus de détails possible.

5- Imagine-toi à la place d’Auguste, comment te sentirais-tu ? Comment réagirais-tu aux traitements des autres face à tes différences ?

6- Si tu étais la grande sœur ou le grand frère d’Auguste, comment te sentirais-tu ? Comment agirais-tu ?

7- Un nouvel élève très différent arrive à l’école, comment l’accueillerais-tu?

8- Que penses-tu de l’attitude des parents de Julian ? Est-ce qu’ils aident leur fils ?

9- Qu’aurais-tu fait si tu avais vu des personnes être méchantes envers Auggie ?

Question # \_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Question # \_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Document inspiré par Manon Knight, Émilie Piché, Élisabeth Dupré et Karine St-Jean

Émile Pantalon

Consigne à l’élève

* Après avoir écouté l’histoire, tu pourras élaborer ton point de vue sur la différence en te posant les questions suivantes :
* Comment se sent Émile face à sa différence et aux injures?
* Que penses-tu du rejet d'Émile par les autres enfants?
* Comment Émile se sent-il face aux injures dirigées envers sa mère?
* Que penses-tu de la réaction de Mlle Petit-Pois?
* Serais-tu, toi aussi, parti(e) à la rescousse de Pino? Pourquoi?
* En quoi la différence d'Émile a-t-elle été avantageuse?
* Quelle est la relation entre Pino et Émile à la fin de l'histoire? Qu'en penses-tu?

Matériel requis

* [Émile Pantalon](http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2161124) (Histoire racontée sur BAnQ).
* [Eddie Longpants](https://www.youtube.com/watch?v=3gy-EADkpv8) (En anglais sur YouTube).

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Avec votre enfant, écoutez l’histoire [Émile Pantalon.](http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2161124)  Votre enfant s’exercera à :   * Respecter la différence ; * Comprendre les avantages que peut apporter la différence ; * Réfléchir sur les comportements à adopter face à la différence ; * Nommer des comportements inadéquats pouvant nuire à la vie d'autrui ; * Réfléchir aux répercussions du rejet sur la vie d'autrui.   Vous pourriez :   * Rappeler à votre enfant que les comportements et les attitudes qu’il adopte ainsi que les actions qu’il pose peuvent favoriser ou, au contraire, défavoriser la vie de groupe. |

Source : Activité proposée par Kélig Prigent de l’école Les Prés-Verts, Commission scolaire de la Capitale.

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Une fouille archéologique à la maison

Consigne à l’élève

**Cultive ton désir d’apprendre**en t’intéressant aux ressources à ta disposition qui peuvent t’aider à comprendre une réalité démographique, culturelle, économique, politique ou territoriale.

* L’étude de l’histoire est possible entre autres grâce à des documents, c’est-à-dire des traces qui apportent de l’information sur ce qui s’est passé ou la manière dont les gens vivaient à une certaine époque.
* Comme le montre la vidéo [*Les technologies qui changent notre vie*](https://www.youtube.com/watch?v=ekXNO5t5s80&feature=youtu.be), des objets simples peuvent apporter beaucoup d’informations sur la vie quotidienne des gens.
* Observe autour de toi. Quels objets t’appartenant sont représentatifs de tes occupations ?

**Porte maintenant ton attention** sur les informations que peut révéler un objet du passé.

* Pars à la recherche d’un objet ancien qui se trouve chez toi (un jouet ou un objet technologique, par exemple) et qui a marqué la génération de tes parents.
* Utilise les questions proposées en annexe et réalise une enquête auprès d’un de tes parents afin de découvrir les informations sur le passé que peut révéler cet objet et les souvenirs qui y sont rattachés.
* Si tu souhaites accéder à l’activité complète, rends-toi sur le site Web du [Service national du RÉCIT de l’univers social](https://recitus.qc.ca/ressources/primaire/publication/objet-ancien) qui l’a élaborée.
* Tente de découvrir des changements, en lien avec cet objet, qui se sont produits entre le moment où il a été fabriqué et aujourd’hui.

Matériel requis

En fonction du choix des parents et de l’élève et selon la disponibilité des ressources, voici ce qui pourrait être utile :

* Matériel d’écriture (papier, carton, crayons, etc.).
* Matériel d’impression.
* Appareil numérique muni d’une connexion Internet.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  L’étude de l’histoire et de la géographie s’appuie notamment sur des informations, des indices, des traces que présentent les documents. En classe, les élèves développent des stratégies qui permettent l’analyse des documents, c’est-à-dire de sources écrites, d’images, de documents audiovisuels et d’artéfacts (objets, constructions, vestiges, etc.). |

Source : Activité réalisée avec la collaboration le Service national du RÉCIT de l’univers social.

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Annexe – Une fouille archéologique à la maison



|  |  |
| --- | --- |
| Quoi? | Quelle est la fonction de l’objet?  Est-ce qu’il est toujours fonctionnel?  Conservez-vous un souvenir relié à cet objet? |
| Qui? | Qui est le fabricant?  A-t-il été utilisé par plusieurs personnes? Par plusieurs générations? |
| Quand? | En quelle année approximativement a-t-il été produit?  L’objet est-il représentatif de son époque? Pourquoi? |
| Où? | Où a-t-il été produit? Où a-t-il été utilisé? |
| **Interprétation** | |
| L’objet a-t-il été remplacé par un autre plus efficace? Si oui, lequel?  Qu’est-ce qui a changé entre le moment où cet objet a été fabriqué et aujourd’hui? | |