4e ANNEE DU PRIMAIRE
Semaine du 20 avril 2020

Une histoire de Schtroumpfs 1

Consigne à l'élève 1
Matériel requis 1
Information aux parents 1

Annexe – Une histoire de Schtroumpfs 2

Consigne à l'élève 2

How Do You Feel? 3

Consigne à l'élève 3
Matériel requis 3
Information aux parents 3

Annexe – How Do You Feel? 4

MODÈLE 4
Exemples : 4
BANQUE D'ÉMOTIONS 4

Les dés chanceux 5

Consigne à l'élève 5
Matériel requis 5
Information aux parents 5

Annexe – Plateau de jeu 6

Les mains, outils de la science! 7

Consigne à l'élève 7
Matériel requis 7
Information aux parents 7

Annexe 1 – Les mains, outils de la science! 8

Consigne à l'élève 8
Pour t'exercer 8
À toi de jouer 8
À toi de deviner 8

Annexe 2 – Des mots pour exprimer le toucher 9

Des mots pour exprimer le toucher 9

Le sommeil et Passe à l'action 10

Consigne à l'élève 10
Matériel requis 10
Information aux parents 10

Je joue au bruiteur 11
Consigne à l'élève 11
Information aux parents 11
À propos de l'activité 11
Annexe – Je joue au bruiteur 12
26 lettres à danser 13
Consigne à l'élève 13
Information aux parents 13
Annexe – 26 lettres à danser 14
Régler un conflit avec Cochon dingue 15
Consigne à l'élève 15
Matériel requis 15
Information aux parents 15
Une fouille archéologique à la maison 16
Consigne à l'élève 16
Matériel requis 16
Information aux parents 16
Annexe – Une fouille archéologique à la maison 17

Une histoire de Schtroumpfs

Consigne à l'élève

- Lis la bande dessinée intitulée Docteur Schtroumpf.
- Si tu as des bandes dessinées des Schtroumpfs à la maison, tu peux choisir celle qui te plaît.
- Lis à ton rythme.
- Tu peux faire la lecture à voix haute à quelqu'un qui habite avec toi.
- Tu peux t'amuser à trouver les mots et les expressions qui se cachent derrière les paroles amusantes des Schtroumpfs.
- Regarde l'exemple suivant pour comprendre les mots de Schtroumpfs se cachent dans le texte.
- Exemple tiré de la page 5 de la bande dessinée Docteur Schtroumpf :
  - « Par contre, j'ai la gorge aussi sèche qu'un schtroumpf de bois (bûche de bois), et depuis ce matin, quand je schtroumpfe (je fais) le moindre effort, j'ai des vertiges. »
- En annexe, tu trouveras une planche dont les dialogues sont effacés. Amuse-toi à les inventer en utilisant des expressions de Schtroumpfs.

Matériel requis

- Une télévision, 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.);
- Comprendre le langage particulier des Schtroumpfs;
- Inventer des dialogues.

Vous pourriez :

- Poser des questions à votre enfant sur la bande dessinée qu'il a lue;
- Aider votre enfant à inventer des dialogues entre les personnages de la page proposée en annexe.

Annexe – Une histoire de Schtroumpfs

Consigne à l'élève

- Écris un dialogue en imitant le style de l'auteur. Utilise des mots schtroumpfant!
- Amuse-toi à inventer les mots en utilisant des expressions de Schtroumpfs.

How Do You Feel?

Consigne à l'élève

- L'empathie, c'est de comprendre comment les autres se sentent. Et toi, comment te sens-tu? Comment les membres de ta famille se sentent-ils? Voici une activité qui peut t'aider à y voir plus clair.
  - Lis le livre *Artsy Boys and Smelly Girls* d'Élise Gravel, et regarde les deux affiches (*It's Ok to Feel* et *All Feelings Are for Everyone*) qui présentent plusieurs émotions qui peuvent être ressenties.
  - Choisis les trois émotions qui expriment le mieux ce que tu ressens et écris un court texte. Utilise le modèle en annexe.
  - Demande aux personnes autour de toi comment elles se sentent. Utilise la phrase suivante : "How do you feel today?" Ils ont simplement à te répondre : "Today, I feel _____ (émotion)."
  - Sers-toi de la banque d'émotions (en annexe). Encercle les mots qui expriment les émotions que les personnes t'ont dit ressentir aujourd'hui.

Matériel requis

- Clique ici pour lire le livre.
- Clique ici pour voir l'affiche It's Ok to Feel.
- Clique ici pour voir l'affiche All Feelings Are for Everyone.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant lira un livre sur les émotions.

Votre enfant s'exercera à :

- Lire et comprendre un texte de façon autonome;
- Réutiliser le vocabulaire lu;
- Reconnaître ses émotions;
- Demander aux autres comment ils se sentent;
- Écrire une courte phrase pour exprimer ses émotions.

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.

Annexe – How Do You Feel?

MODÈLE

I am _____.
I am _____.
I am _____.
Today, I feel _____.

Exemples :

I am Susan.
I am confident.
I am loud.
Today, I feel happy.

BANQUE D'ÉMOTIONS

How do you feel today? *Today, I feel* _____.

• funny • sensitive • noisy • artsy • grumpy • smelly • scared • strong • caring • dirty • angry • helpful • bizarre • good in school • adventurous	• quiet • ashamed • frustrated • lonely • insecure • guilty • upset • worried • sad • confident • proud • affectionate • brave • assertive

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 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.

Annexe – Plateau de jeu

Les dés chanceux

Joueur 1	Caractéristiques	Joueur 2
	Nombre avec un 1 à la position des unités	
	Nombre avec un 2 ayant une valeur de 20	
	Nombre avec un 3 à la position des centaines	
	Nombre avec un 4 ayant une valeur de 4000	
	Nombre avec un 5 à la position des dizaines de mille	
	Nombre inférieur à 30 000	
	Nombre compris entre 30 000 et 500 000	
	Nombre supérieur à 50 000	
	Nombre avec 5 chiffres différents	
	Nombre avec 5 chiffres identiques	
	Bonus! Tu peux écrire n'importe quel nombre ici!	

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 4e qu'à ceux de 3e 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.

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 utiliser des 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?

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	

Le sommeil et Passe à l'action

Consigne à l'élève

Activité 1 : Le sommeil

- Consulte les informations 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 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.

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.

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.

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.

Annexe – 26 lettres à danser

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 la découverte d'une multitude de mots, de sens, d'émotions et de tons.
- Tu peux visionner un extrait ou la pièce en entier au 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.

Régler un conflit avec Cochon dingue

Consigne à l'élève

- Regarde la vidéo de Cochon dingue sur le règlement de conflits.
- Tu pourras discuter des questions suivantes avec un adulte ou un(e) ami(e) :
  - Pour quelles raisons un conflit s'est-il amorcé entre les deux garçons?
  - Comment trouves-tu les solutions apportées par Valérie?
  - De quelle façon aurais-tu réglé le conflit?

Matériel requis

- Vidéo à regarder : Régler un conflit (Squat – Télé-Québec – Cochon dingue).

Information aux parents

Avec votre enfant, regardez la vidéo Régler un conflit.

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Nommer des conditions qui favorisent le bien-être de chacun dans un groupe;
- Cerner les attitudes et les comportements adéquats au sein d'un groupe.

Vous pourriez :

- Rappeler à votre enfant que ses comportements, ses attitudes et les actions qu'il pose peuvent favoriser ou défavoriser la vie de groupe;
- Mener, avec votre enfant, une discussion sur le sujet de l'histoire.

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*, 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 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

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 du Service national du RÉCIT de l'univers social.

Annexe – Une fouille archéologique à la maison

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?