

1^{re} ANNEE DU PRIMAIRE
Semaine du 1^{er} juin 2020

1ère année

Semaine du 1^{er} juin 2020

Français et maths	 Plan de travail (le même que sur classdojo) p. 1
Français	 Lecture : Le loup qui voulait être un super-héros p.3
Anglais	 Butterfly bingo! p.8
Mathématiques	 Ton chiffre chanceux p. 10
Éducation physique et à la santé	 Bonification de Mme Valérie : Uno ! Jeu de société actif p. 13
Arts plastiques	 Scénographe en herbe p.16
Éthique et culture religieuse	 Ma planète, j'en prends soin ! p. 17
Musique	• Le Handpan p. 22

Semaine du 1^{er} juin 2020

Lundi 1 ^{er}	Mardi 2	Mercredi 3	Jeudi 4	Vendredi 5
Avant-midi	Avant-midi	Avant-midi	Avant-midi	Avant-midi
Section activités quotidiennes :	Section activités quotidiennes :	Section activités quotidiennes :	Section activités quotidiennes :	Section activités quotidiennes :
Mots de vocabulaire semaine 13	Mots de vocabulaire semaine 13	Mots de vocabulaire semaine 14	Mots de vocabulaire semaine 14	Mots de vocabulaire semaine 14
Petit cahier d'écriture : phrase de l'image 11	Petit cahier d'écriture : phrase de l'image 12	Petit cahier d'écriture : phrase de l'image 13	Petit cahier d'écriture : phrase de l'image 14	Petit cahier d'écriture : phrase de l'image 15
Parcours mathématique : problème 21 et 22	Parcours mathématique : problème 23 et 24	Parcours mathématique : problème 25 et 26	Parcours mathématique : problème 27 et 28	Parcours mathématique : problème 29 et 30

Après-midi	Après-midi	Après-midi	Après-midi	Après-midi
Section français Fiche de lecture « À table » L'enfant lit seul les phrases et il répond aux questions seul. <u>Prendre une photo du travail et l'envoyer à l'enseignante sur classdojo</u>	Section français Fiche écriture « La princesse et le crapaud » <u>Voir la capsule de modélisation sur classdojo.</u>	Section mathématiques L'heure Voir la vidéo (18 mins) https://www.youtube.com/watch?v=Rd54_CHU8R8&fbclid=IwAR2qjrzd8ZAE_bBf6iDgTOx9H7zxIFarExCCgegnIODtdABnsFqaPpyw-8#action=share Voir les jeux https://turbulus.com/ludoeducatifs/heure?fbclid=IwAR2UCRoB4IbSxHX0D7Mr_J4B9fEmY_XvfebRyvScXZVgvLlzeF7M-NFx2Wc	Section mathématiques Suite l'heure Feuille « Quelle heure est-il avant midi? »	Section français Fiche 5-8 « L'ajout d'un S pour former le pluriel des noms » Voir la vidéo https://www.youtube.com/watch?v=28yyLejhM2A



Si vous en voulez plus, la trousse du ministère continue d'être disponible sur le site de l'école. Les corrigés des exercices seront également déposés sur classdojo au fur et à mesure pour vous aider.

N'oubliez pas de lire avec votre enfant à tous les jours!

Pour des petits livres numériques, vous pouvez consulter :

https://ecoleouverte.ca/primaire/1?sid=1&page=2&fbclid=IwAR1i5IO6V5iubxPB5-DRyYOIO_4R1kXGiAgL-kk6oLHf7qHyNXIYpc38_ko

. Cliquez sur le lien « ERPI - Ma biblio rat numérique ». Sélectionnez ensuite le niveau de lecture de votre enfant. N'hésitez pas à nous écrire si vous avez des questions!

Mme Laurence, Mme Sarah et Mme Marlène

Le loup qui voulait être un super-héros

Si tu ne connais pas encore l'auteure, Orianne Lallemand et l'illustratrice, Éléonore Thuillier, clique sur les liens suivants pour en apprendre davantage sur celles-ci.

- <https://www.gautier-langquereau.fr/auteur/orianne-lallemand>
- <https://www.gautier-langquereau.fr/auteur/eleonore-thuillier>

Consignes à l'élève

- Clique sur le [lien suivant](#) pour l'écoute de l'histoire:
- Assure-toi de te mettre en mode plein écran afin de mieux voir le texte et mieux observer les illustrations;
- Profite de cette occasion pour utiliser les stratégies suivantes: je m'arrête pour penser à ce que j'ai lu (écouté) et anticiper (prévoir) la suite du récit;
- Après ton écoute, discute de ta lecture avec un membre de ta famille;
- Reconnais-tu certains des personnages? Si oui, lesquels?
- Fais le rappel de l'histoire (ce qui se passe au début, au milieu et à la fin);
- Est-ce que Loup est vraiment un super-héros? Pourquoi?

Tu as sans doute remarqué que la suggestion du livre de cette semaine fait partie de la collection Loup publiée chez Auzou.

Une collection est constituée par un ensemble de livres d'un même éditeur qui ont des points communs. Parmi ceux-ci, on retrouve la présentation du livre (format, couleurs, pages de garde, etc.), la catégorie d'âge auquel s'adresse la collection, des personnages qui reviennent, etc.

Donc, une collection est une publication en série regroupant sous un même titre des documents ayant chacun leur propre titre.

Dans la collection Loup, on retrouve plusieurs titres.

Exemples :

- Le loup qui voulait changer de couleur, Orianne Lallemand, Auzou, 2009
- Le loup qui s'aimait beaucoup trop, Orianne Lallemand, Auzou, 2010
- Le loup qui cherchait une amoureuse, Orianne Lallemand, Auzou, 2012
- Le loup qui n'aimait pas Noël, Orianne Lallemand, Auzou, 2013
- Le loup qui fêtait son anniversaire, Orianne Lallemand, Auzou, 2014
- Le loup qui avait peur de son ombre, Orianne Lallemand, Auzou, 2015
- Le loup qui voulait être un super-héros, Orianne Lallemand, Auzou, 2016, etc.

Le loup qui voulait être un super-héros (suite)

Maintenant, observe attentivement les pages de couverture et les pages de garde (voir l'annexe 1).

Tu as sans doute remarqué des ressemblances entre les trois livres de cette collection.

Je t'invite à noter tes premières observations (voir l'annexe 2).

Maintenant que tu connais mieux les trois albums, je t'invite à compléter la fiche de ton coup de cœur parmi les trois histoires de la collection Loup (voir l'annexe 3).

Matériel requis

- Un ordinateur ou un téléphone
- Un crayon
- Les annexes 1 à 3

Informations à l'intention des parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Écouter une histoire et utilisant les stratégies déjà apprises en classe;
- Se rappeler les événements d'une histoire;
- Discuter d'une lecture;
- Regrouper des œuvres semblables (auteur, illustrateur, collection);
- Constater des ressemblances entre des œuvres;
- S'exprimer et communiquer à propos des œuvres lues, vues ou entendues;
- Donner son opinion sur une œuvre lue, vue ou entendue.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à se rappeler les différents événements de l'histoire;
- Aider votre enfant en discutant des trois histoires;
- Aider votre enfant à compléter le tableau;
- Suggérer à votre enfant de partager son coup de cœur avec une autre personne (grands-parents, frère, sœur, etc.).

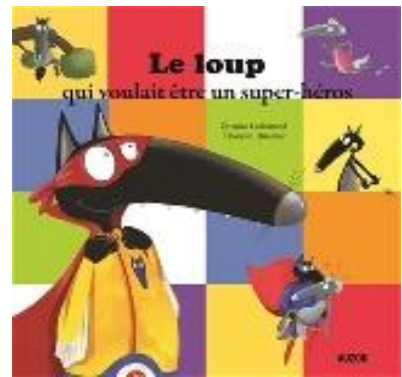
Annexe 1 – La collection

Voici les trois livres que tu as vus depuis les dernières semaines. Ils font partie de la même collection.

- Te souviens-tu de ces trois histoires?

Observe bien les trois couvertures.

- Que remarques-tu?



Observe maintenant les pages de garde de chacun de ces trois livres.

- Que remarques-tu?



Annexe 2 – Complète les encadrés

Qui est le personnage principal de ces trois livres?

Petit défi :

Est-ce qu'il y a des personnages communs dans ces histoires?

Peux-tu en nommer quelques-uns?

Écris quelques ressemblances pour ces trois livres à partir de la 1^{re} page de couverture ou des pages de garde.



Annexe 3 – Coup de cœur

Dans les dernières semaines, tu as eu la chance de lire ou d'entendre trois histoires de la collection Loup. Laquelle as-tu préférée?

- C'est le moment de parler de ton livre « coup de cœur » en justifiant ton choix.

Butterfly bingo!

Consignes à l'élève

Get ready to draw a spectacular butterfly! Prépare-toi à dessiner un magnifique papillon!

- Écoute d'abord la chanson [Shapes and colour song!](#) Try to sing along!
- Ouvre ensuite le livre numérique [Lets draw a butterfly.](#) Lis-le en t'aidant du haut-parleur sous le livre pour entendre la voix et en répéter la prononciation.
- Maintenant, c'est à ton tour de dessiner un papillon! Prépare une feuille blanche et tes crayons de couleur! Pour dessiner ton papillon, refais les étapes du livre numérique!
- Complète chacune des étapes restantes dans le bingo en annexe pour enfin réussir l'activité! À quoi ressemble ton papillon? Il est sûrement très réussi! Affiche-le quelque part dans ta maison! Pour t'aider à mieux comprendre, quelques phrases à lire à voix haute accompagnent la grille en annexe.
- Pour aller plus loin, quels autres animaux peux-tu dessiner avec des formes? Essaie avec des chats, des chiens, des poissons et des oiseaux: the sky is the limit!

Matériel requis

- Des crayons de couleur, dont un rouge, un vert, un jaune et un bleu
- Une feuille de papier blanche pour dessiner
- Une tablette ou un ordinateur pour accéder
 - À la chanson [Shapes and colour song](#)
 - Au livre numérique [Lets draw a butterfly](#)
- La grille bingo est en annexe

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Écouter une chanson au sujet des formes et des couleurs en anglais.
- Dessiner un papillon en suivant les étapes dans un livre numérique en anglais.
- Compléter la grille bingo en annexe!

Vous pourriez :

- Écouter avec votre enfant la chanson en anglais.
- Aider votre enfant à lire, comprendre et prononcer les passages dans le livre numérique et dans la grille bingo.
- Prévoir une petite récompense pour encourager votre enfant à terminer la grille!

Source : Activité proposée par Jade Cyr (Université Laval)

Annexe – Grille bingo à remplir!

Draw one circle for the head	Draw one shape green	Draw one shape yellow
Draw one shape blue	Bonus square! Finish the butterfly	Draw two triangles for the wings
Draw two eyes, two antennas and a smile!	Draw one oval for the body	Draw one shape red

Voici quelques phrases à lire à voix haute pour vous aider:



Those are **two red triangles** for the **wings**.



This is **one blue circle** for the **head**.



This is a **green square**, for the **bonus** square!



This is a **yellow oval** for the **body**.



This **blue head** has **two eyes**, **two antennas** and a **smile**!

Bonjour petit rayon de soleil !

Cette semaine, j'aimerais t'inviter à faire une petite révision des formes en lien avec les idées de la trousse. Trace ces jolies formes pour qu'elles deviennent rigolotes. Maintenant que tu reconnais les **shapes** / **formes** en anglais, peux-tu les nommer en français ? Tu peux regarder autour de toi, dans la maison ou à l'extérieur, peux-tu identifier des **shapes** ? Ton horloge ressemble à quelle forme ? Et le sapin dehors ? Les panneaux de signalisations ?

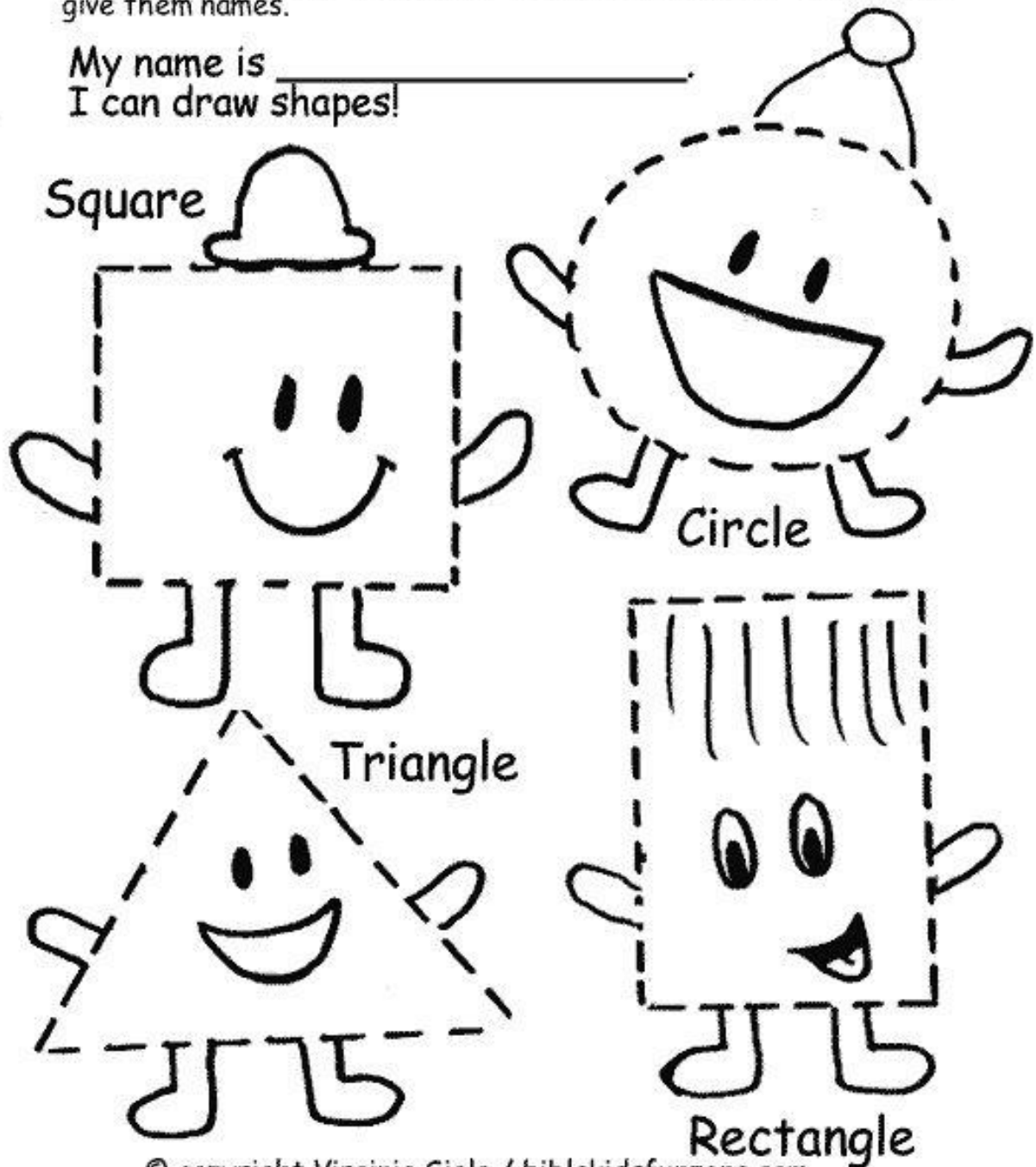
Bonne semaine, je te souhaite beaucoup de plaisir !

Miss Julie



Draw the shapes to make these funny-face buddies! Can you say the shape as you are drawing it? Color the funny-face buddies and give them names.

My name is _____
I can draw shapes!



© copyright Virginia Sigle / biblekidsfunzone.com

Ton chiffre chanceux

Consignes à l'élève

- Picco la coccinelle est convaincue que tous les enfants ont un chiffre chanceux. Pour trouver le tien, elle te propose de faire le test du dé.
- Voici les étapes que tu dois suivre :
 - D'abord, détermine le nombre de résultats possibles lorsque tu lances un dé.
 - Ensuite, énumère ces résultats possibles sur la feuille des résultats.
 - Puis, effectue 20 lancers de dé en notant chaque fois le résultat obtenu dans le tableau de données sur la feuille de résultats.
 - Finalement, représente les données à l'aide d'un diagramme à pictogrammes. Ton chiffre chanceux sera celui où il y a la plus haute colonne de pictogrammes.



Matériel requis

- Un dé à 6 faces
- La feuille de résultats qui se trouve à la page suivante ;
- Les pictogrammes qui se trouvent à la dernière annexe ;
- Une paire de ciseaux et un bâton de colle.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Dénombrer les résultats possibles d'une expérience aléatoire simple ;
- Expérimenter une activité liée au hasard en utilisant le dé à 6 faces ;
- Utiliser un tableau pour colliger les résultats d'une expérimentation ;
- Représenter des données à l'aide d'un diagramme à pictogrammes et l'interpréter.

Vous pourriez :

- Demander à votre enfant d'effectuer une prédiction et de la comparer au résultat obtenu.
- Utiliser un dé à 4, 8 ou 12 faces (avec un dé virtuel, il est possible de modifier le nombre de faces). Plus il y a de faces, plus le diagramme à pictogramme sera complexe à construire.
- Aider votre enfant à noter ses résultats dans le tableau des données après chaque lancer.
- Aider votre enfant à découper les pictogrammes pour le diagramme.
- Discuter avec votre enfant de l'équiprobabilité (obtenir un, deux, trois, quatre, cinq ou six sur un dé sont des événements également probables).

Annexe – Feuille des résultats

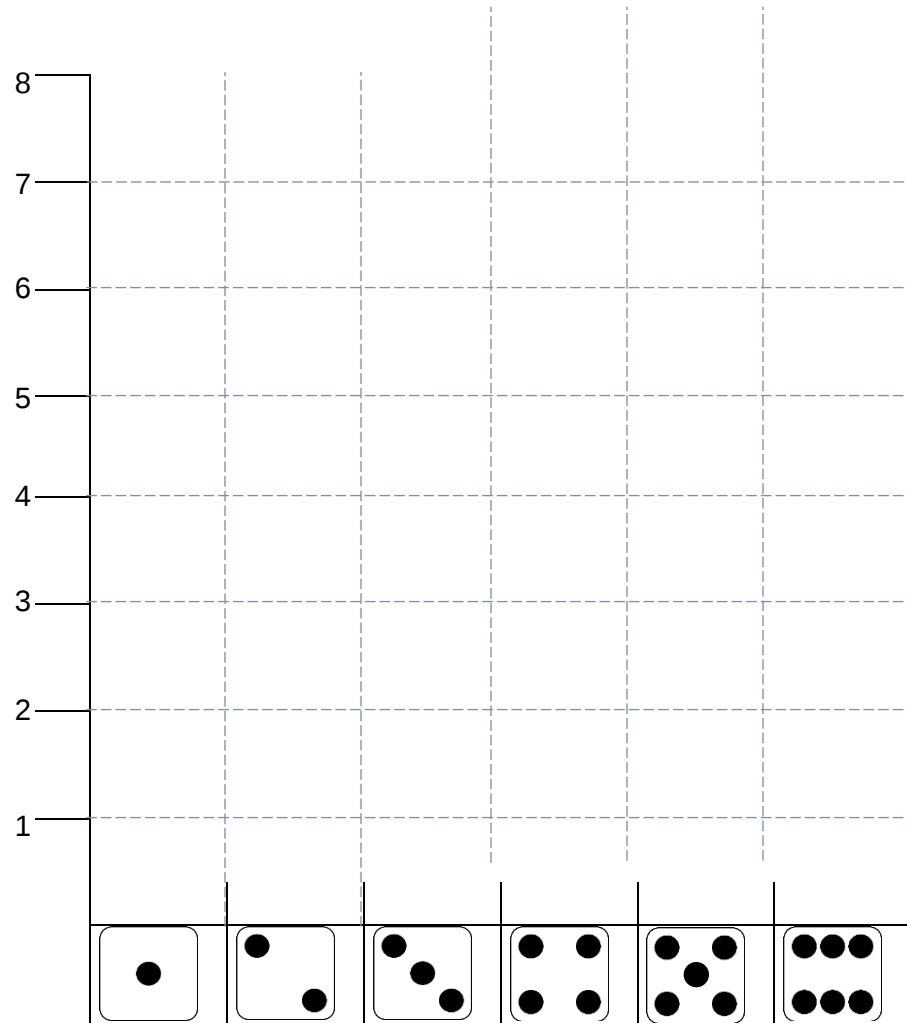
- Combien de résultats différents peux-tu obtenir en lançant un dé ? _____
- Écris tous les résultats possibles. _____

Tableau de données

Lancé	Résultat
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Diagramme à pictogrammes : fréquence d'obtention des chiffres sur

Fréquence

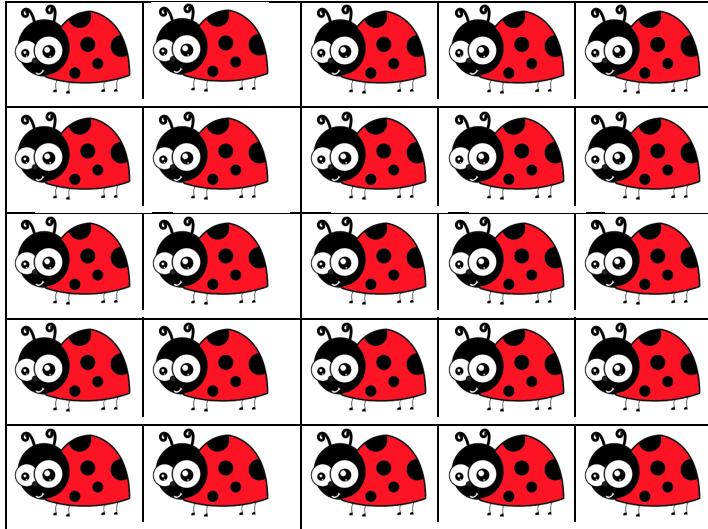


Résultats



Quel est ton chiffre chanceux ? _____

Annexe – Pictogrammes à découper





Uno! (Jeu de société actif)

(Activité proposée et adaptée par les enseignants et enseignantes en éducation physique de Saint-Amable)

Consignes à l'élève

- Essaie de faire trois parties de Uno actif cette semaine
- N'oublie pas de boire de l'eau en jouant.

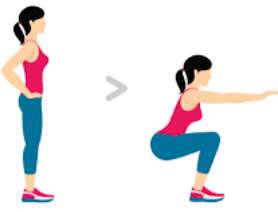
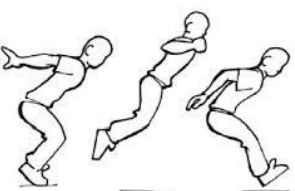
Matériel requis

- Un jeu de cartes Uno si possible, sinon un jeu de cartes normal (voir le dernier tableau)
- Un chronomètre pour le temps des exercices.
- **PRINCIPAUX RÈGLEMENTS :**
 - Les règles habituelles du jeu Uno s'appliquent.
 - Lorsqu'une carte est mise, la personne qui a mis la carte doit réaliser l'exercice qui y correspond.
 - Le chiffre sur la carte correspond à un multiplicateur. Exemple 7 rouge = 7 pompes.
 - Le 0 correspond à 10 répétitions.
 - La couleur correspond à un exercice et les cartes spéciales ont des exercices respectifs.

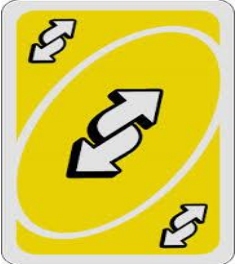
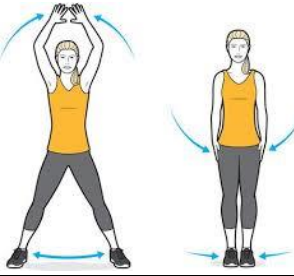
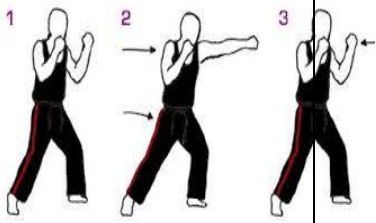
Information aux parents

À propos de l'activité

- Votre enfant s'exercera à :
- Compléter différents exercices physiques; Respecter les règles de sécurité.
- Vous pourriez :
- Rappeler les règles à votre enfant; jouer avec lui, vous assurer que les mouvements de vos enfants soient exécutés correctement, modifier le nombre de répétitions au besoin.

Rouge	Jaune	Bleu	Vert
			
1 pompe (push-up)	1 seconde de planche	1 squat	1 saut en longueur

Cartes spéciales:

<i>Passe ton tour</i>	<i>Change de côté</i>	<i>Change de couleur</i>	<i>Change de couleur et pise 4 cartes</i>
			
10 Sauts de grenouille	15 secondes de course sur place, genoux hauts	15 jumping jacks	15 secondes de jab direct avec petits pas rapides (piétinements)
			

Variante avec jeu de cartes standard :

Carte d'Uno	Carte correspondante		Carte d'Uno	Carte correspondante
0	10		8	8
1	Carte inexistante		9	9
2	2		Passe ton tour	J (Valet)
3	3		Change de couleur	Q (Dame)
4	4		Change de côté	K (Roi)
5	5		Pige 2 cartes	As
6	6		Change de couleur et pige 4 cartes	Joker
7	7			

*Créé originalement par Jean Bastien, École Notre-Dame à la CSPI

Scénographe en herbe

Consignes à l'élève

- Fais ressortir le scénographe en toi en recréant un accessoire ou un costume de ton émission préférée!
 - Choisis un élément que tu as envie de reproduire dans ton émission préférée. Il peut s'agir d'un accessoire qui fait partie du costume d'un personnage ou d'un accessoire de l'histoire.
 - Observe-le bien: quelle est sa forme? Quelle est sa couleur? De quelle taille est-il?
 - Fais un croquis de ta création: à quoi est-ce que cela ressemblera? Y ajouteras-tu ta touche personnelle? Quels matériaux pourrais-tu utiliser pour y parvenir?
 - Utilise ta créativité: tu peux assembler plusieurs morceaux de carton, tu peux déchiqueter ou plier du papier, tu peux peindre tes constructions ou les recouvrir de papier ou de carton, tu peux les colorier... C'est toi l'artiste!

Matériel requis

- Ce que tu as à portée de main: rouleaux de papier hygiénique vide, boîtes de carton, morceaux de tissu, laine, corde, boutons, carton, peinture, crayons feutre, crayons de bois, gouache, ciseaux, colle, papier collant...

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Exploiter des idées de création inspirées par une proposition
- Réaliser des créations plastiques personnelles

Vous pourriez :

- Participer à la recherche de matériaux et à la création avec votre enfant
- Le questionner afin de l'aider à organiser son travail. Ex.: Quel matériel pourrais-tu utiliser pour réaliser cette partie de ton accessoire? Par quoi commenceras-tu?

Source : Activité proposée par Dominique Boivin, Commission scolaire de la Capitale

Ma planète, j'en prends soin

Consignes à l'élève

- Avec un adulte, écoute la vidéo : [À quoi ça sert de trier ses déchets ?](#) du Professeur Gamberge.
- Questionne-toi ensuite sur :
 - Est-ce que nos gestes ont un impact sur la nature et sur nos forêts ?
 - Quels comportements pouvons-nous changer pour éviter de gaspiller et/ou de surconsommer ?

Matériel requis

- YouTube : [À quoi ça sert de trier ses déchets?](#) Durée : 2 m 17

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Prendre conscience que tous les êtres vivants ont des responsabilités envers la planète.
- Comprendre les enjeux environnementaux tout comme Charlotte qui assume le recyclage à la maison sans comprendre l'impact positif de ces gestes.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à identifier les actions que la famille peut faire pour développer des valeurs environnementales.
- Amener votre enfant à réfléchir afin de nommer des gestes qu'il pourra faire à la maison et à l'école. (Recycler le verre, le papier, laver et réutiliser les contenants de yogourt, utiliser des sacs réutilisables, etc).

Source : Activité proposée par Hélène Jacques, de l'école du Domaine (Commission scolaire de la Capitale)



Le Handpan

Consignes à l'élève

- Écoute une première fois l'extrait musical à l'aveugle (les yeux fermés).

(Appuyer sur la touche Ctrl et cliquer sur le lien en même temps) :

https://www.youtube.com/watch?v=m2v-h0_yaY8

- As-tu déjà entendu cet instrument ?
- Essaie de t'imaginer à quoi il ressemble et dessine-le.
- Décris ce que tu entends avec les mots du langage musical que tu as appris (sons doux/sons forts, sons courts/sons longs, sons secs/sons résonnants, instruments de bois, de métal ou de peaux, etc.).
- Écoute une deuxième fois l'extrait musical. Cette fois, tu peux regarder la vidéo.
- Avais-tu déjà vu cet instrument de musique ? Il s'agit d'un "handpan".
- Décris maintenant l'instrument et comment le musicien fait pour en jouer.
- Aimes-tu cet instrument ? Explique pourquoi...



Matériel requis

- Une feuille de papier et un crayon (ou des crayons de couleur)

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Décrire les sons entendus à l'aide du langage musical appris;
- Développer son jugement critique.

Vous pourriez :

- Vérifier la compréhension des consignes de l'activité;

Bonjour cher élève,

Cette semaine, je te propose un défi supplémentaire amusant. Réécoute l'extrait musical. Cette fois, imagine une histoire que t'inspire cette musique. Ensuite, dessine ton histoire.



Tu pourrais ensuite raconter ton histoire aux membres de ta famille ou à un ami par téléphone. N'oublie pas de faire jouer la musique en même temps.

Bonification musique

Si tu le veux, demande à tes parents de prendre une photo du dessin de l'instrument ou de ta belle histoire et de m'envoyer le tout par courriel.

Amuse-toi bien et passe une belle semaine mon petit artiste !

Mme Andréane 

