

2^e ANNEE DU PRIMAIRE

Semaine du 1^{er} juin 2020

Le loup qui voulait être un super-héros	1
Annexe 1 – La collection.....	3
Annexe 2 – Complète l’encadré	4
Annexe 3 – Nouvelle aventure	5
I spy... an animal bingo!	6
Annexe – Grille du bingo à compléter!	7
Ton chiffre chanceux	Erreur ! Signet non défini.
Annexe 1– Feuille des résultats	11
Annexe 2 – Pictogrammes à découper	12
Scénographe en herbe	13
Ma planète, j'en prends soin	17
Éducation physique :)	13

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...), la catégorie d'âge auquel s'adresse la collection, des personnages qui reviennent.

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
- Des crayons de couleur
- Les annexes 1 à 3

Informations à l'intention des parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Travailler sa fluidité en lecture;
- 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);
- Constaté des ressemblances entre des œuvres;
- S'exprimer et communiquer à propos des œuvres lues, vues ou entendues;
- Donner son opinion sur une œuvre lue, vues ou entendues.

Vous pourriez :

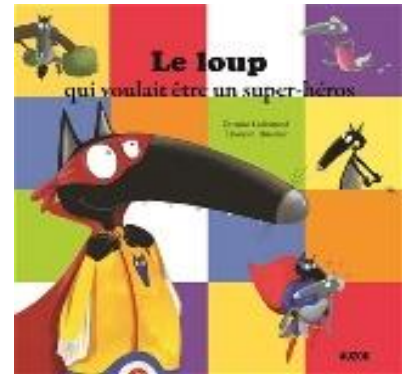
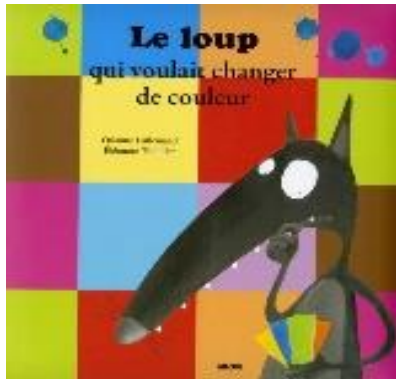
- Aider votre enfant à se rappeler les différents événements de l'histoire;
- Aider votre enfant à compléter le tableau.
- Aider votre enfant en discutant des trois histoires;
- Suggérer à votre enfant de partager sa réalisation avec une autre personne (grands-parents, frère, sœur, etc.).

Annexe 1 – La collection

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

Observe attentivement **les trois couvertures**.

- Que remarques-tu?



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

- Que remarques-tu?



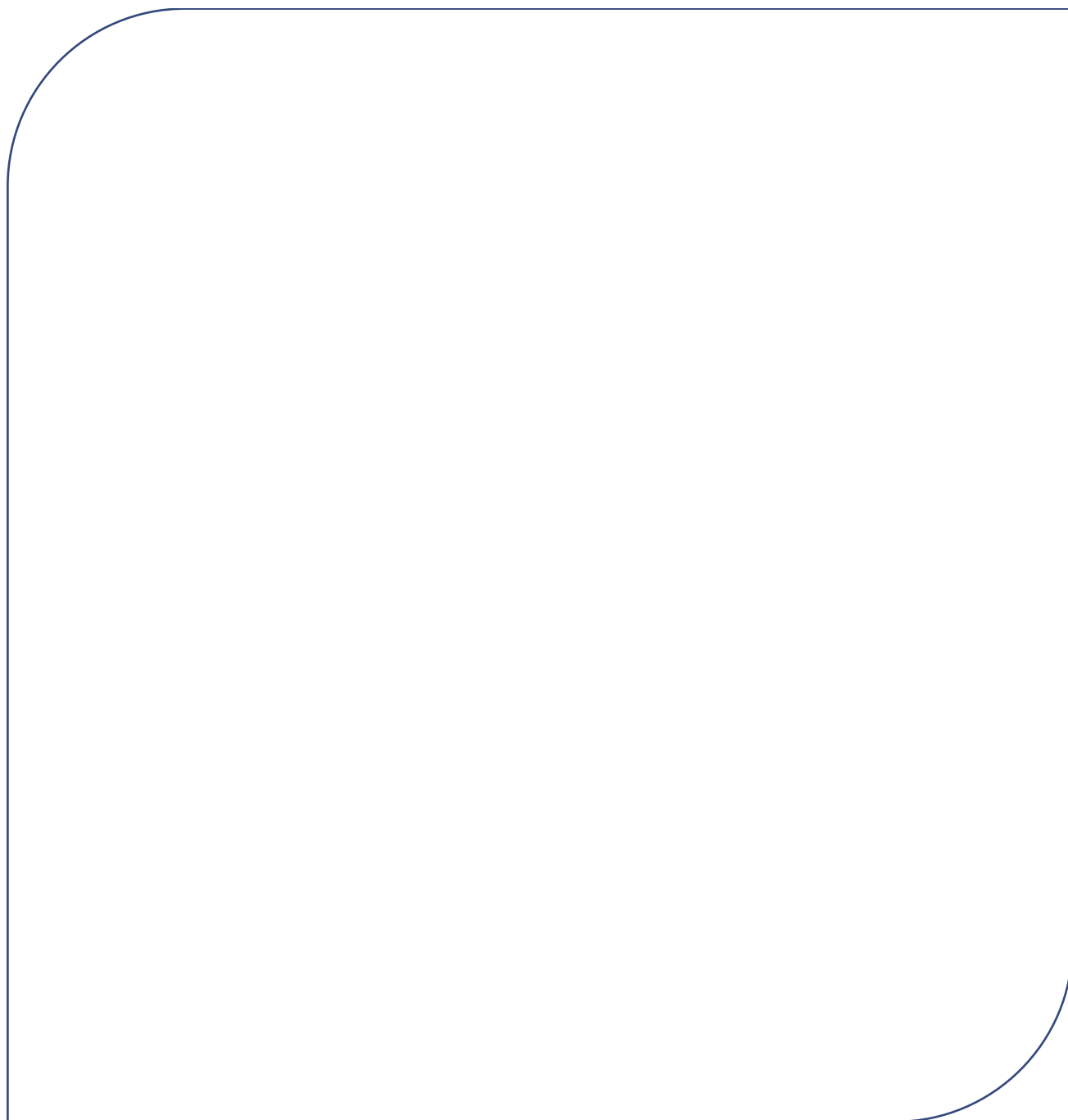
Pense aux différents personnages que l'on retrouve dans ces trois histoires.

- Peux-tu en nommer? Que remarques-tu?

[illegible]

Annexe 3 – Nouvelle aventure

En tenant compte des caractéristiques de cette collection, invente un nouveau titre et imagine la première couverture pour une nouvelle aventure du loup.



I spy... an animal bingo!

Consignes à l'élève

I spy with my little eye... an animal! Imagine que tu deviennes explorateur ou exploratrice, zoologue, vétérinaire... Bref, dans cette activité, tu es invité(e) à partir à la recherche de tous les animaux d'un bingo puis à les décrire: de quelles couleurs sont-ils? Quels sons font-ils?

- Commence par écouter la chanson [The animal sound song!](#)
- Ensuite, lis les noms des animaux dans la section [Pets](#) d'Alloprof. Combien de noms d'animaux connaissais-tu déjà? Par la suite, tu peux découvrir d'autres noms d'animaux plus loin dans la page.
- Enfin, pars à l'aventure chez toi, dehors dans ta cour ou dans un parc! Essaie de repérer tous les animaux des cases du bingo en annexe. Écris leur nom et leur couleur dans ton carnet d'explorateur. Tu peux aussi les décrire en les dessinant et en notant le son qu'ils font.
- Pour aider à mieux écrire, quelques phrases à lire à haute voix sont en annexe.
- Tu peux t'aider des phrases à lire à voix haute qui suivent le bingo!

Matériel requis

- Crayon et carnet d'explorateur (Une feuille blanche peut faire l'affaire)
- Une tablette ou un ordinateur permettra d'accéder à:
 - La chanson [The animal sound song!](#);
 - La page [Animals](#) d'Alloprof;
- La grille du bingo se trouve en annexe!

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Écouter une chanson au sujet des sons d'animaux en anglais.
- Lire à voix haute les noms d'animaux sur une page éducative.
- Sous la forme d'une chasse au trésor, votre enfant sera invité à repérer des animaux. Il devra les noter dans un carnet pour compléter la grille bingo en annexe!

Vous pourriez :

- Écouter avec votre enfant la chanson en anglais.
- L'accompagner dans la lecture des noms d'animaux, des cases du bingo ainsi que des phrases complémentaires en annexe!
- Prévoir une petite récompense pour encourager votre enfant à terminer la grille!

Source : Activité proposée par Jade Cyr (Université Laval)

Find a bird! What colour is it?	Find a fish! What colour is it?	Find a butterfly? What colour is it?
Find a dog! What colour is it?	Bonus square! What is the name of your favorite animal?	Find a spider! What colour is it?
Find a bee? What sound does it make?	Find a cat? What colour is it?	Find a squirrel! What colour is it?

 I found a **grey cat**.  This **bird** is **blue**.  I found an **orange**

 **fish**. This **butterfly** is **purple**.  I found a **brown dog**.  This

 **squirrel** is **red**. I found a **black spider**.

 A **yellow bee** passed by sounding like:

7

Bonjour petit rayon de soleil !

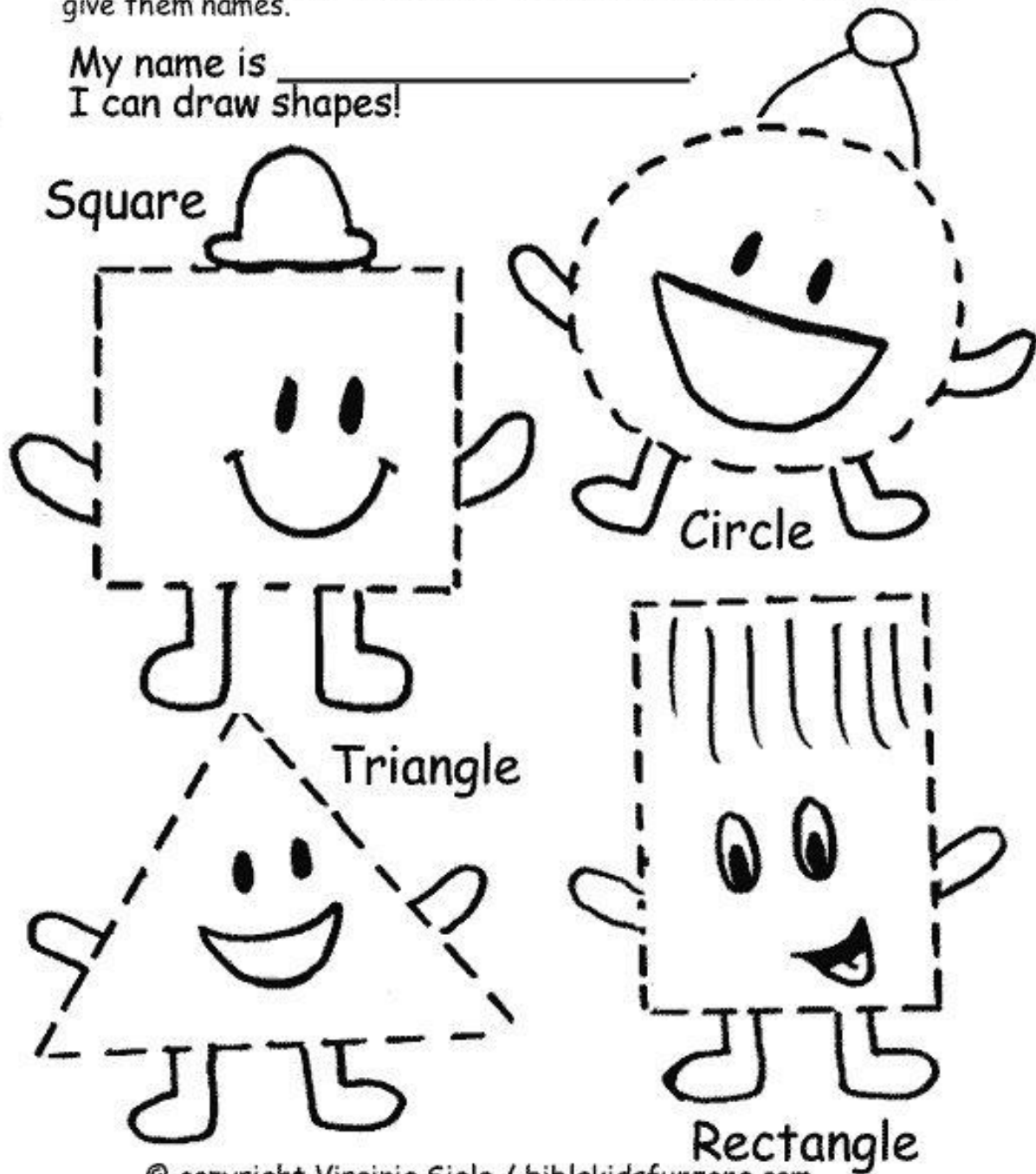
Cette semaine, j'aimerais t'inviter à faire une petite révision des formes en lien avec les idées de la trousse. Trace ces jolies formes pour qu'elles deviennent rigolotes. Maintenant que tu reconnais les **shapes** / **formes** en anglais, peux-tu les nommer en français ? Tu peux regarder autour de 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

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 1– Feuille des résultats

Combien de résultats différents peux-tu obtenir en lançant un dé ? _____

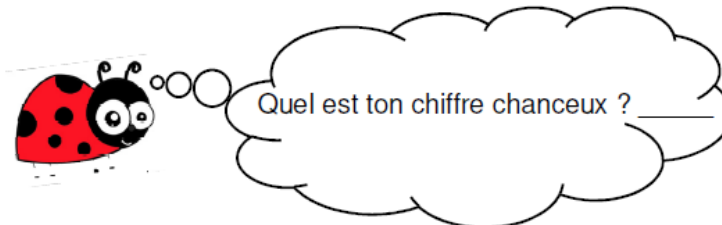
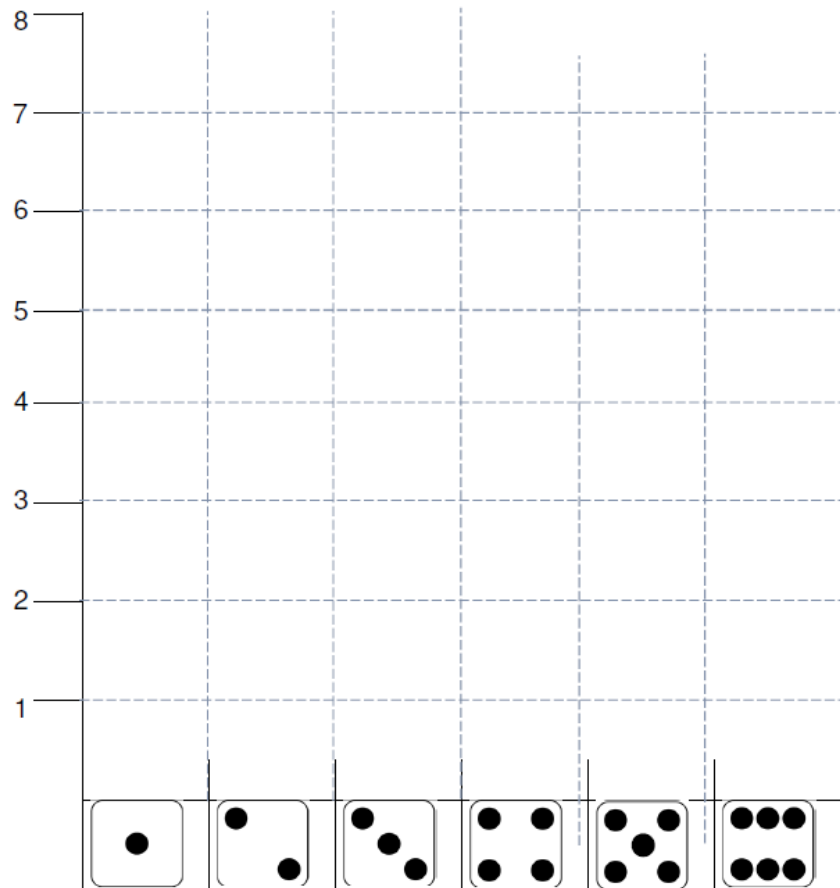
Écris tous les résultats possibles. _____

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	

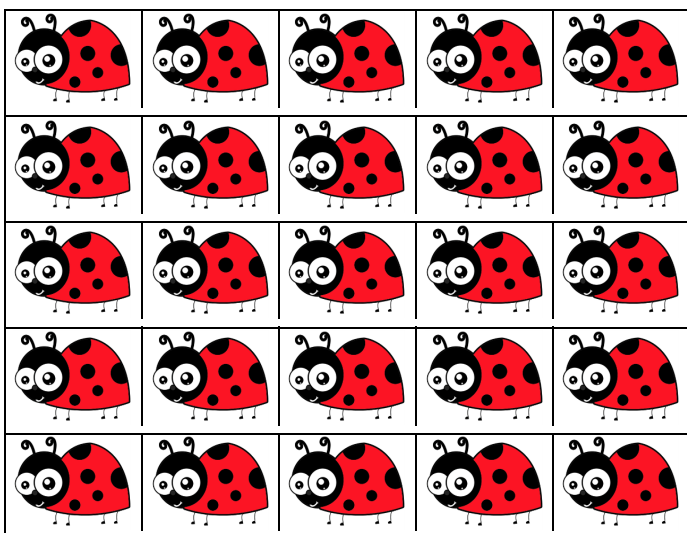
Diagramme à pictogrammes : fréquence d'obtention des chiffres sur

Fréquence



Quel est ton chiffre chanceux ? _____

Annexe 2 – Pictogrammes à découper



Scénographe en herbe (activité facultative)

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



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.
- Avas-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



Ma planète, j'en prends soin (BELLE ACTIVITÉ)

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

- Vidéo : [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 des contenants de yogourt, utiliser des sacs réutilisables, etc.)

Pour aller plus loin :

- Développer avec votre enfant un projet de compostage, une activité quotidienne qui permet de faire des liens puisque les restes de table nourrissent la terre et les plantes. Cette terre devient productive pour le jardinage.

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



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.

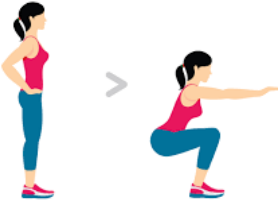
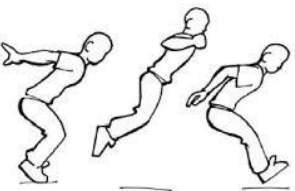
Matériel requis

- 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.

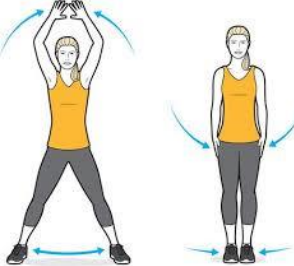
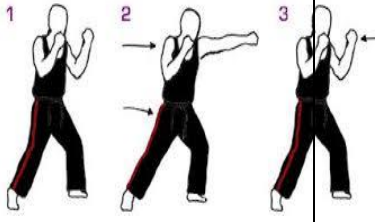
Information aux parents

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 pige 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