

Les 5 défis de la semaine!

Bonification des enseignantes du 3e cycle

L'école à distance !

CLIQUEZ SUR LE LIEN POUR Y ACCEDER :

[HTTPS://FR.PADLET.COM/GENEVIEFRECLETTE/MPDV5F5VMG2AXG7I](https://fr.padlet.com/geneviefrechette/MPDV5F5VMG2AXG7I)

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

La maison du hérisson.....	1
Annexe 1– La maison du hérisson.....	2
Annexe 2– Solution La maison du hérisson	3
Annexe 3–Suite La maison du hérisson.....	4
Bingo to save energy!	6
Annexe – Bingo to save energy!	7
Enfuis-toi !.....	10
Annexe – Enfuis-toi !.....	11
Annexe – Enfuis-toi ! Solutionnaire	12
L'énergie qui nous simplifie la vie.....	13
Annexe – Activité l'énergie qui nous simplifie la vie.....	14
La chambre des rêves	15

Annexe – La chambre des rêves	16
La COVID-19 marque l'histoire	20
Éducation physique.....	16

La maison du hérisson

Consignes à l'élève

En cliquant sur le lien ci-dessous, tu découvriras l'histoire d'un hérisson qui restera profondément attaché à sa maison malgré la méchanceté des autres habitants de la forêt.

- Tu dois écouter le début du récit. Fais une pause à 8min 30sec. Écris sur une feuille tes prédictions sur la suite de l'histoire.
- À partir de l'activité «Schéma de récit», réponds aux questions pour identifier les étapes importantes de l'histoire.
- Compare tes réponses au corrigé.
- Réalise l'activité : « Traits de caractère des personnages et description de la maison ».

Matériel requis

- Court métrage <https://www.onf.ca/film/maison-du-herisson-la/>
- Feuille et crayon

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Anticiper la suite d'un texte à partir de ce qui précède.
- La narratrice propose aux auditeurs de prédire la fin de l'histoire. Votre jeune peut l'écrire ou vous le dire à l'oral. (faire une pause à 8 min 30 sec).
- Identifier les temps d'un récit.
- Identifier les traits de caractère des personnages et les caractéristiques de la maison.

Vous pourriez :

- Discuter avec votre jeune des valeurs de votre famille.
- Expliquer pourquoi votre maison, quartier, amis... sont importants pour vous.
- Échanger sur les qualités d'un bon ami.

Source : Activité proposée par les Services pédagogiques, Commission scolaire du Fer.

Annexe 1– La maison du hérisson



Complète de schéma de récit «La maison du hérisson»

3^e cycle

Étapes du récit	Inscrire seulement des mots-clés ou une courte phrase.
<p>La situation initiale</p> <p>1. Qui est le personnage principal ?</p> <p>2. Où se passe l'histoire ?</p> <p>3. À quel moment se passe l'histoire ?</p> <p>4. Comment vit le personnage principal au début de l'histoire ?</p>	<p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p>
<p>L'élément déclencheur ou perturbateur</p> <p>Qu'est-ce qui vient changer la situation de départ ?</p>	
<p>Le déroulement ou péripéties</p> <p>Quelles sont les aventures des personnages au cours de l'histoire ?</p> <p>Il y en a plus d'une...</p>	
<p>Le dénouement et la situation finale</p> <p>1. Quel évènement vient rétablir le calme dans la vie du personnage principal ?</p> <p>2. Comment vit le personnage principal à la fin de l'histoire ?</p>	<p>1.</p> <p>2.</p>

Annexe 2– Solution La maison du hérisson



Complète de schéma de récit «La maison du hérisson»

3^e cycle

Étapes du récit	Inscrire seulement des mots-clés ou des courtes phrases.
<p>La situation initiale</p> <p>1. Qui est le personnage principal ?</p> <p>2. Où se passe l'histoire ?</p> <p>3. À quel moment se passe l'histoire ?</p> <p>4. Comment vit le personnage principal au début de l'histoire ?</p>	<p>1. Hervé le hérisson</p> <p>2. forêt</p> <p>3. dans la journée, toute la journée</p> <p>4. Le hérisson est fier de sa maison.</p>
<p>L'élément déclencheur ou perturbateur</p> <p>Qu'est-ce qui vient changer la situation de départ?</p>	<p>Il refuse l'invitation de la renarde à dormir. Elle suit Hervé pour voir sa maison.</p>
<p>Le déroulement ou péripéties</p> <p>Quelles sont les aventures des personnages au cours de l'histoire ?</p> <p>Il y en a plus d'une...</p>	<p>- La renarde rencontre un loup, un ours et une laie. Ils vont tous à la poursuite du hérisson.</p> <p>- L'ours, la laie et le loup sont méchants, ils rient du hérisson et de sa maison.</p> <p>-Hervé explique pourquoi il aime sa maison. La renarde comprend et retourne chez elle.</p>
<p>Le dénouement et la situation finale</p> <p>1. Quel évènement vient rétablir le calme dans la vie du personnage principal ?</p> <p>2. Comment vit le personnage principal à la fin de l'histoire ?</p>	<p>1. Le loup, la laie et l'ours meurent : on dirait un mauvais sort.</p> <p>2. Hervé est heureux et vit modestement dans sa maison.</p>

Annexe 3–Suite La maison du hérisson



Traits de caractère des personnages et description de la maison

Pour les question 1-2-3, écris 3 traits de caractère.

1. Quels sont les traits de caractère de Hervé ?
2. Selon toi, quels sont les traits de caractère de la renarde ?
3. Selon toi, quels sont les traits de caractère des trois autres personnages ?
4. Hervé compare sa maison à «un doux paradis», nomme une autre comparaison.

1. Hervé

2. La renarde

3. Le loup, la laie et
l'ours

4. Comparaison

Annexe 3– Solution La maison du hérisson



Traits de caractère des personnages et description de la maison

Pour les question 1-2-3, écris 3 traits de caractère.

1. Quels sont les traits de caractère de Hervé ? (explicite)
2. Selon toi, quels sont les traits de caractère de la renarde ? (implicite)
3. Selon toi, quels sont les traits de caractère des trois autres personnages ? (implicite)
4. Hervé compare sa maison à «un doux paradis», nomme une autre comparaison. (explicite)

<p>1. Hervé</p> <p>Travaillant, bon chasseur, fier, heureux, poli, fidèle, gourmand ...</p>	<p>2. La renarde</p> <p>Accueillante, bonne cuisinière, curieuse, attentive, compréhensive...</p>
<p>3. Le loup, la laie et l'ours</p> <p>Voleur, égoïste, gourmand, moqueur, méchant, chasseur ...</p>	<p>4. Comparaison</p> <p>Douce liberté, palais princier, voute boisée, refuge douillet de feuilles tapissées.</p>

Bingo to save energy!

Consignes à l'élève

How can you save energy? Voyons voir quelles actions tu peux poser tout au long de la semaine pour sauver de l'énergie! Voici les étapes à suivre pour se faire!

- Écoute la courte vidéo: [What is energy?](#)
- Lis d'abord le livre numérique [Renewable energy is all around us!](#) Essaie de le lire à voix haute en prononçant bien chaque mot. Pour t'aider, clique sur le haut-parleur sous le livre.
- Ensuite, pose une action chaque jour de la semaine pour arriver à compléter la grille bingo en annexe! Tu peux te servir d'un dictionnaire pour t'aider à bien comprendre tous les mots!
- Pour terminer, écris un court paragraphe en anglais pour décrire les actions que tu prends pour sauver l'eau. Quelques mots sont inscrits en annexe sous le bingo pour t'aider à écrire ton texte! Pour aller plus loin, discute en anglais du sujet avec ton enseignant(e), tes amis ou des membres de ta famille.

Matériel requis

- Une feuille et un crayon pour rédiger ton texte
- Un dictionnaire anglais-français (facultatif)
- Une tablette ou un ordinateur pour accéder :
 - À la vidéo éducative [What is energy?](#)
 - Au livre numérique [Renewable energy is all around us!](#)
- Le bingo à compléter est en annexe!

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Écouter un court documentaire en anglais sur les énergies renouvelables;
- Lire à voix haute un livre numérique puis rédiger un court paragraphe sur le sujet;
- Compléter la grille bingo en annexe!

Vous pourriez :

- Prendre connaissance du documentaire que votre enfant doit écouter ainsi que du livre numérique qu'il doit lire;
- Lire le texte qu'il écrira et discuter avec lui des manières d'économiser l'eau;
- Prévoir une récompense pour encourager votre enfant à terminer la grille!

Source : Activité proposée par Jade Cyr (Université Laval)

Annexe – Bingo to save energy!

On thursday , take a shower in less than three minutes.	On tuesday , use something electrical with renewable batteries.	On wednesday , make a cold recipe in order to eat without cooking.
Five days in the week , walk or ride a bike to go somewhere.	Bonus square! Have this one when you are done writing your text!	On friday , unplug the electrical things you are not using in the house.
On tuesday , read a book instead of watching TV or playing video games.	On thursday , water plants with a watering can instead of a hose (pipe).	On monday , turn off the lights when they are not necessary.

Here is a list of words to understand before you complete the activity:

Days	Verbs	Words and expressions	
Week	to take	in order to	batteries
Monday	to walk	less than	instead
Tuesday	to ride	shower	lights
Wednesday	to turn off	something	things
Thursday	to use	somewhere	hose (pipe)
Friday	to read	renewable	watering can
	to cook	bike	book
		car	screen

Hello 😊

How are you? Today, I send you a little revision of our vocabulary words on clothes, weather, days of the week and months of the year. I suggest you hide one column at a time to try to see the ones you know well and the ones you might have forgotten. It will be easier for you at this time to target words that are difficult and study them so that you know your list well.

Can you tell me :

1. What is the weather today ?
2. What day are we today ?
3. When is your birthday ?
4. What do you wear during winter ?
5. What are you wearing today ?

Je te souhaite une semaine merveilleuse !

Miss Julie 

Review

Français	Anglais		Français	Anglais
bas	socks		chaud	hot
bottes	boots		froid	cold
capuche	hood		neige	snow
casque	helmet		nuage	cloud
casquette	cap		pluie	rain
ceinture	belt		soleil	sun
chandail	t-shirt		tempête	storm
chandail chaud	sweater		vent	wind
chapeau	hat			
coupe-vent	wind coat		dimanche	Sunday
cravate	tie		lundi	Monday
culotte courte	short		mardi	Tuesday

foulard	scarf		mercredi	Wednesday
gants	gloves		jeudi	Thursday
imperméable	rain coat		vendredi	Friday
jupe	skirt		samedi	Saturday
lunettes	glasses			
maillot de bain	bathing suit		janvier	January
manteau	coat		février	February
masque	mask		mars	March
mitaines	mittens		avril	April
pantalon	pants		mai	May
pyjama	pajamas		juin	June
robe	dress		juillet	July
robe de nuit	night gown		août	August
souliers	shoes		septembre	September
sous- vêtements	underwear		octobre	October
tuque	winter hat		novembre	November
veste	jacket		décembre	December

Enfuis-toi !

Consigne à l'élève

- Tu es rendu à la dernière étape du jeu d'évasion « Enfuis-toi ! ». Pour pouvoir sortir de la pièce, tu dois trouver les combinaisons de cinq nombres de chacun des cinq cadenas.
- Chaque combinaison correspond à l'ordre CROISSANT des nombres inscrits sous le cadenas.

Matériel requis

- Les cadenas qui se trouvent à la page suivante.
- Le solutionnaire, pour les parents, qui se trouve à la dernière annexe.

Information aux parents

À propos de l'activité

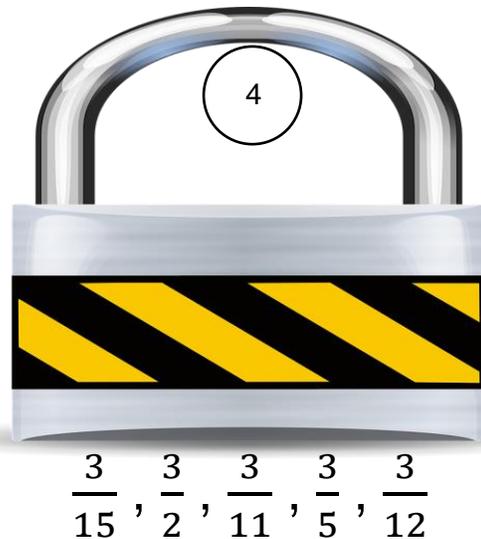
Votre enfant s'exercera à :

- Lire des fractions, des nombres entiers et des nombres naturels;
- Ordonner des fractions, des nombres entiers et des nombres naturels.

Vous pourriez :

- Demander à votre enfant de nommer les fractions, les nombres entiers et les nombres naturels ;
- Demander à votre enfant de représenter les nombres à l'aide d'un dessin ou de matériel comme des jetons de couleur ;
- Demander à votre enfant de situer les nombres sur une droite numérique ;
- Demander à votre enfant d'expliquer chacune de ces ordonnances ;
- Suggérer à votre enfant de procéder par paire (comparer deux nombres, puis en ajouter un, puis en ajouter un...);
- Proposer à votre enfant de créer de nouvelles combinaisons de cadenas que vous devrez ouvrir.

Annexe – Enfuis-toi !



Combinaisons :

1-

2-

3-

4-

5-



Annexe – Enfuis-toi ! Solutionnaire

Combinaisons :

$$1- \frac{1}{8}, \frac{2}{8}, \frac{4}{8}, \frac{6}{8}, \frac{7}{8}$$

$$2- \frac{3}{12}, \frac{2}{6}, \frac{1}{2}, \frac{2}{3}, \frac{3}{4}$$

$$3- -50, -48, -29, 23, 42$$

$$4- \frac{3}{15}, \frac{3}{12}, \frac{3}{11}, \frac{3}{5}, \frac{3}{2}$$

$$5- 333\ 636, 336\ 363, 336\ 636, 363\ 363, 363\ 366$$

L'énergie qui nous simplifie la vie

As-tu déjà pensé à toute l'énergie que tu consommes en une seule journée ? Chaque jour, tu utilises différentes formes d'énergie par exemple allumer la lumière dans ta chambre ou encore digérer ton repas.

Consignes à l'élève

- Consulte la section « Pour commencer » dans l'annexe « Activité l'énergie qui nous simplifie la vie » afin de distinguer les types d'énergie.
- Choisi 6 actions que tu effectues lors ta routine du matin et note les sur une feuille ou dans la section de l'annexe à cet effet.
- Pour chacune des 6 actions, identifie le type d'énergie utilisés. Attention parfois une même action peut impliquer plus d'un type d'énergie.
- Complète, en discutant avec les membres de ta famille, les réponses aux questions.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Prendre conscience des différentes énergies qui l'entourent;
- Reconnaître des situations dans lesquelles les humains consomment de l'énergie (ex: chauffage, transport, alimentation, loisirs).

Vous pourriez :

- S'assurer que votre enfant a bien compris les consignes ;
- Lui demander de résumer dans ses mots les types d'énergies décrits dans la section «Pour commencer»;
- L'aider à répondre aux questions de réflexion sur la consommation d'énergie et lui faire nommer des moyens pour limiter la consommation d'énergie (ex: ampoule fluorescente, appareils à minuterie).

Note : Cette activité s'adresse tant aux élèves de 6^e qu'à ceux de 5^e année. Toutefois, demandé à l'enfant de choisir des actions plus complexes impliquant plusieurs énergies pour augmenter le niveau de difficulté.

Annexe – Activité l'énergie qui nous simplifie la vie

Pour commencer

La plupart des appareils que tu utilises dans ton quotidien fonctionne simplement en branchant l'appareil dans une prise électrique. Voici quelques types d'énergie :

- De l'énergie électrique pour les appareils qui sont branchés au mur comme un téléphone, une télévision, un réfrigérateur, etc.
- De l'énergie thermique pour les appareils qui fournissent de la chaleur comme un séchoir à cheveux, une ampoule, le four, etc.
- De l'énergie chimique pour la digestion de ta nourriture qui, elle, fournit de l'énergie à ton corps. La pile dans une lampe de poche, par exemple, c'est de l'énergie chimique.
- De l'énergie lumineuse dans une ampoule, la flamme d'une bougie ou la lumière du soleil qui t'éclaire.
- De l'énergie rayonnante lorsque tu mets ton diner au four à microondes.

Comme tu as pu le remarquer, parfois il y a plusieurs types d'énergie pour un seul objet. Par exemple une ampoule fonctionne à l'aide de l'énergie électrique qui est transformé en énergie lumineuse. Écoute [ce vidéo](#) qui résume bien les formes d'énergie.

À toi de jouer !

Nomme 6 actions que tu effectues lors de ta routine du matin. Puis, coche les cases des différents types d'énergie utilisés pour chacune de ces actions.

1. Ex. : Allumer la lumière	4.
2.	5.
3.	6.

	Électrique	Thermique	Chimique	Lumineuse	Mécanique	Rayonnante
Action 1	X	X		X		
Action 2						
Action 3						
Action 4						
Action 5						
Action 6						

Pour aller plus loin

Exercices supplémentaires:

<https://www.envolee.com/temp/GP-PretSc5.pdf>

<https://www.envolee.com/temp/UPDTSc5.pdf>

La chambre des rêves

Consignes à l'élève

- En ce temps de pandémie et de confinement, plusieurs personnes affirment faire des rêves étranges pendant la nuit. Toi, en as-tu fait dernièrement ?
- Dans cette activité artistique, tu devras représenter un rêve dans une chambre en t'inspirant du mouvement surréaliste et en organisant les éléments de ton œuvre afin de créer une perspective en diminution.
- Voici les étapes que tu devras suivre :
 - Informe-toi sur le mouvement surréaliste en lisant la première section de la page suivante.
 - Réfléchis à un rêve et trouve 3 à 5 symboles (objets, éléments de la nature, animaux, figures humaines, etc.) qui le représentent et qui seront intégrés à ton œuvre.
 - Réalise la base de ton œuvre (la chambre) en créant une perspective en diminution.
 - Ajoute tes symboles de rêve dans la chambre pour rendre ton œuvre surréaliste.

Matériel requis

- Un ordinateur, une tablette ou tout autre appareil électronique ayant un accès internet ;
- Les consignes qui se trouvent à la page suivante ;
- Une feuille blanche ;
- Une règle ;
- Un crayon de plomb et une gomme à effacer ;
- Des crayons de couleur de bois.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Rechercher une variété d'idées liées à la proposition de création tout en consultant des sources d'information;
- Utiliser la perspective en diminution (à un point de fuite);
- Différencier les valeurs (claires et foncées) des couleurs.

Vous pourriez :

- Vérifier que votre enfant comprend bien les consignes et suit les étapes de réalisation qui se trouvent à la page suivante.
- Proposer à votre enfant de faire un croquis sur une feuille quadrillée avant de réaliser son œuvre.
- Discuter avec votre enfant de son œuvre.

Annexe – La chambre des rêves

Le mouvement surréaliste

Le mouvement surréaliste est apparu entre la première et la deuxième Guerre mondiale. Plusieurs artistes et écrivains ont suivi ce courant où la liberté de la pensée, le bris des conventions et le rêve sont promus. Parmi ces artistes, certains comme Salvador Dalí, René Magritte, Yves Tanguy et Max Ernst ont opté pour un style illusionniste. Dans leurs œuvres, on peut retrouver des éléments de la réalité, mais ceux-ci sont modifiés et déformés afin de rendre leur aspect inhabituel, voire étrange. Ces artistes cherchent même à créer un inconfort chez le public. Ils tentent également de représenter le rêve.



Voici quelques œuvres qui s'inscrivent dans ce courant (clique sur le titre pour les voir !) :

- [Collective Invention](#) de René Magritte ;
- [Promontory Palace](#) de Yves Tanguy ;
- [La persistance de la mémoire](#) de Salvador Dalí ;
- [The angel of the home or the triumph of surrealism](#) de Max Ernst.

Quels sont les points communs de ces œuvres ? Prends le temps de les observer, de remarquer les détails. Tu devras t'en inspirer pour créer ta propre œuvre.

Étapes de réalisation

- Réfléchis à un rêve dont tu te souviens ou que tu fais souvent et trouve 3 à 5 symboles (objets, éléments de la nature, animaux, figures humaines, etc.) qui le représentent. Prends-les en note pour ne pas les oublier.
- Sur une feuille blanche placée à l'horizontale (orientation paysage), trace au crayon de plomb (très pâle) la chambre en suivant les étapes présentées dans [ce vidéo](#) qui t'aideront à créer une perspective en diminution. Utilise ta règle pour que tes lignes soient bien droites et que l'effet de profondeur soit réussi. Tu peux décider de faire d'autres meubles dans la chambre (table de chevet, commode, bureau, luminaire, etc.). Assure-toi simplement de ne pas surcharger ta feuille et de respecter la perspective en diminution.
- Ajoute tes symboles de rêve en les superposant aux éléments déjà présents dans la chambre. N'oublie pas de les modifier ou de les déformer pour donner un aspect surréaliste à ton œuvre. Essaie de respecter la perspective en diminution.
- Colorie ton dessin à l'aide de crayon de bois. Utilise des couleurs qui reflèteront l'ambiance de ton rêve. Par exemple, tu peux utiliser des couleurs claires et éclatantes pour un rêve joyeux ou encore des couleurs foncées et ternes pour un rêve triste.

Pour aller plus loin...

- Envoie une photo de ton œuvre à un ami et demande-lui de t'en envoyer une de la sienne. Essaie d'interpréter l'œuvre de ton ami. Écris-lui ensuite un court texte dans lequel tu présentes une hypothèse quant au rêve qu'il a représenté et les éléments qui t'amènent à émettre cette hypothèse (les couleurs, les symboles, les émotions ressenties en regardant l'œuvre, etc.).



Les mots mélodiques

Consignes à l'élève

- Visionne la vidéo des mots mélodiques jusqu'à 1 minute 45 secondes.
- Révise les 7 notes de musique (Do, Ré, Mi, Fa, Sol, La et Si).
- Défi #1: Crée des mots en utilisant le nom des 7 notes de musique.
- Tu peux demander aux membres de ta famille de t'aider à en trouver ou même faire un concours entre vous pour voir qui saura en trouver le plus possible.
- Défi #2: Si tu as un instrument mélodique (flûte, guitare, ukulélé, piano, clavier, xylophone, etc.) et que tu sais en jouer, joue tes mots mélodiques.



Matériel requis

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

https://www.youtube.com/watch?v=NN_QDtOfCmk

- Un papier et un crayon par personne pour noter les mots mélodiques créés
- Instrument de musique mélodique (si tu en as un à la maison et que tu sais en jouer) si tu désires interpréter tes mots mélodiques

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Réviser les 7 notes de musique;
- Créer des mots avec le nom des 7 notes de musique;
- Interpréter les mots mélodiques qu'il aura créés avec un instrument mélodique (facultatif).

Vous pourriez :

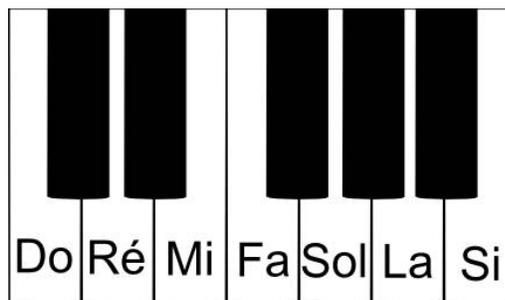
- L'aider à créer des mots mélodiques ou faire un concours avec votre enfant pour voir qui de vous deux saura en créer davantage.

Bonjour cher élève,

Comment as-tu aimé les défis de cette semaine ? As-tu créé plusieurs mots avec le nom des 7 notes de musique ? Si tu le veux, demande à tes parents de prendre une photo de vos mots et de me les envoyer par courriel. Je suis très curieuse de les lire.

Voici maintenant un défi supplémentaire amusant. Donc, toujours si tu en as envie, je te propose de jouer les mots que tu as créés sur un piano virtuel en ligne.

Voici où se trouve les notes sur les touches du piano:



Bonification musique

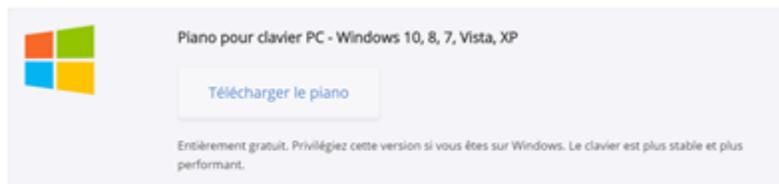
1. (Appuie sur la touche Ctrl et clique sur le lien en même temps) :

<https://www.pianofacile.com/piano-cliquable/>

2. Clique ensuite sur "Lancer le piano en ligne".



3. Si cela ne fonctionne pas, demande à tes parents leur accord pour télécharger l'application en cliquant sur "Télécharger le piano".



Tu peux aussi laisser place à ton imagination et simplement improviser des mélodies au piano virtuel. Amuse-toi bien et passe une belle semaine mélodique !

Mme Andréane 



La COVID-19 marque l'histoire

Consignes à l'élève

La situation actuelle fera certainement l'objet d'un cours de géographie et d'histoire dans plusieurs années. En effet, ce que nous vivons fera sa place dans les moments marquants qu'aura connus l'humanité. Ainsi, pourquoi ne pas s'intéresser à la pandémie selon le chemin qu'elle aura connu au Québec ? Je t'invite alors à construire une ligne du temps qui devra relever 8 événements importants (par exemple, le premier cas au Québec, la fermeture des écoles québécoises, etc.).

N'hésite pas à consulter un outil de recherche afin de trouver les dates importantes liées aux événements que tu souhaites représenter sur la ligne du temps. Le but de cette activité est que tu te familiarises davantage avec la construction d'une ligne du temps, amuse-toi lors de ta création en ajoutant des événements comiques, comme la pénurie de papier hygiénique ou encore la déclaration de M. Legault concernant la maintenance des activités de la fée des dents ! 😊

- Voici ce que tu dois intégrer afin d'obtenir une ligne du temps adéquate!
 - Un titre
 - Un axe représentant une certaine durée et où se trouve des segments (représentés selon l'échelle choisie)
 - Une échelle
 - Les événements marquants

Matériel requis

- Une feuille blanche
- Une règle
- Des crayons
- Si nécessaire, un ordinateur pour les recherches (tu peux également consulter tes parents !)

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Construire une ligne du temps (Ministère de l'Éducation, 2006).
- Maîtriser des techniques particulières à la géographie et l'histoire (Ministère de l'Éducation, 2006).

Vous pourriez :

- Participer à la réalisation de la ligne du temps en vous rappelant, avec votre enfant, les moments marquants qu'a connus le Québec au courant des derniers mois.

- Inviter votre enfant, une fois la ligne du temps réalisée, à se mettre dans la peau de M. Legault et à présenter les moments marquants relevés. Cela pourrait se dérouler sous la forme d'une conférence de presse.

Source : Programme de formation de l'école québécoise



La bataille navale (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 bataille navale cette semaine.
- N'oublie pas de boire de l'eau en jouant.

Matériel requis

- Deux grilles du jeu bataille navale, deux crayons.

PRINCIPAUX RÈGLEMENTS :

- Placer dans la grille du joueur (en coloriant les cases); les 5 navires (1 porte-avion à 5 cases, 1 croiseur à 4 cases, 1 sous-marin à 3 cases, 1 contre-torpilleur à 3 cases et 1 torpilleur à 2 cases).
- Les navires peuvent être placés horizontalement ou verticalement.
- Les navires ne peuvent pas être collés les uns sur les autres.
- À tour de rôle, les joueurs vont "tirer" sur une case de l'adversaire : par exemple, B.6 ou encore F.3. Le but est de couler les navires adverses. Au fur et à mesure, il faut mettre des « X » ou des « / » sur les grilles afin de se souvenir des tirs effectués.
- Lorsqu'un tir touche l'un des navires, faites un « X » sur la case correspondante.
- Lorsqu'un tir manque un navire, faites un trait (/) sur la case correspondante.
- Lorsqu'un joueur se fait couler un navire, il doit réaliser les exercices physiques demandés (voir la section « Navires coulés » située à la droite des grilles).
- Le joueur gagnant est celui qui réussit à couler tous les navires adverses.

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 des exercices à faire lorsqu'un navire est coulé.

GRILLE DE L'ADVERSAIRE



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

GRILLE DU JOUEUR

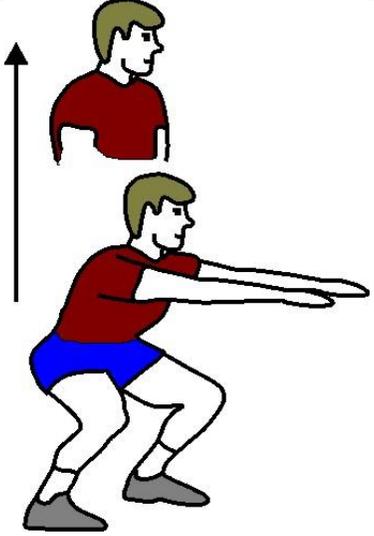
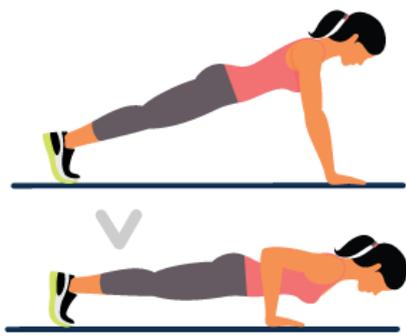
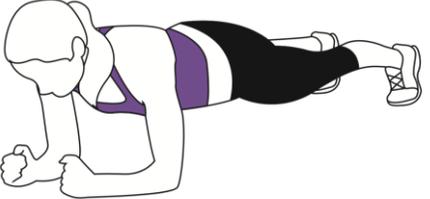
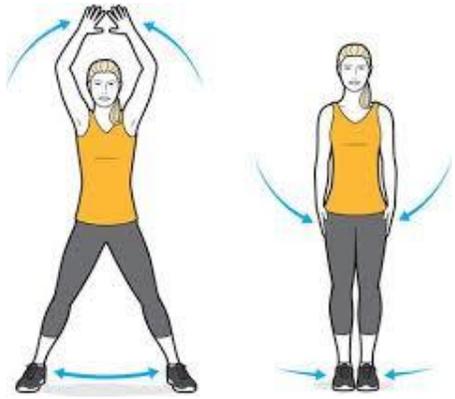
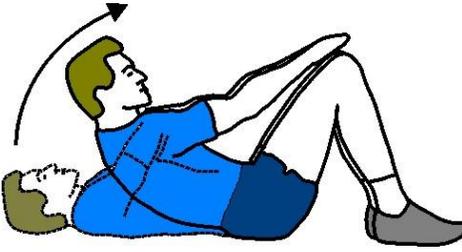


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Navires coulés :

- 1 Porte-avion : 5 cases. Si l' adversaire le coule, tu devras faire 10 burpees, 10 pompes, 10 redressements assis, 10 fentes et 10 squats.
- 1 croiseur : 4 cases. Si l' adversaire le coule, tu devras faire 4 séquences de 45 secondes de planche abdominale.
- 1 sous-marin : 3 cases. Si l' adversaire le coule, tu devras faire 20 jumping jack, 20 grimpeurs et 20 fentes.
- 1 contre-torpilleur : 3 cases. Si l' adversaire le coule, tu devras faire 30 redressements assis, 30 squats et 30 secondes de chaise au mur.
- 1 torpilleur 2 cases. Si l' adversaire le coule, tu devras faire 15 burpees et 15 pompes.



		<p>6^e année du primaire</p> 
<p>Accroupissement (Squat)</p>	<p>Chaise au mur</p>	<p>Grimpeur</p>
		
<p>Pompes (push-up)</p>	<p>Burpees</p>	<p>Planche abdominale</p>
		
<p>Fentes</p>	<p>Jumping jack</p>	<p>Redressements assis</p>

Guide pour les exercices