1re annÉe du primaire

Semaine du 25 mai 2020

Français, langue d’enseignement

Le loup qui avait peur de son ombre

Consignes à l’élève

* Clique sur le [[[lien](https://safeYouTube.net/w/hzZF) suivant](https://safeYouTube.net/w/hzZF)](https://safeYouTube.net/w/hzZF) pour écouter l’histoire.
* 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.
* Fais le rappel de l’histoire (ce qui se passe au début, au milieu et à la fin).
* Écris le titre : Le loup qui avait peur de son ombre et complète le tableau (voir l’annexe 1).
* Clique sur les liens suivants pour en apprendre davantage sur l’auteure et l’illustratrice :

<https://www.gautier-languereau.fr/auteur/orianne-lallemand>

[https://www.gautier-languereau.fr/auteur/eleonore-thuillier](https://www.gautier-languereau.fr/auteur/eleonore-thuillier%20)

Matériel requis

* Un ordinateur ou un téléphone
* Un crayon
* L'annexe 1

|  |
| --- |
| Information aux 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;  Revoir les voyelles et les consonnes en les identifiant à partir du titre.  Vous pourriez :  Aider votre enfant à se rappeler les différents événements de l’histoire;  Aider votre enfant à compléter le tableau (voyelles, consonnes).  Faire le lien avec l’histoire Le loup qui voulait changer de couleur (lecture de la semaine du 20 avril 2020). Exemple : Parmi les deux histoires du loup, laquelle as-tu préférée? Pourquoi? |

Français, langue d’enseignement

Annexe – 1

Écris le titre de l’histoire :

**Titre:**

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

À partir du titre, réponds aux consignes demandées dans chacun des encadrés.

|  |  |
| --- | --- |
| Mot qui commence et se termine par une consonne : | Mot qui contient une voyelle : |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Mot qui contient trois (3) voyelles : | Le Loup qui avait peur de son ombre - ORIANNE LALLEMAND - ÉLÉONORE THUILLIER |
|  |
|  |
|  |
|  |

Français langue d'enseignement

Un petit plus de ton enseignante…

Bingo lecture

Consignes à l’élève

* Imprime ou reproduis sur une feuille la carte de bingo vierge se trouvant en annexe;
* Remplis ta carte de bingo en indiquant dans chaque case une consigne de lecture: ce peut-être une sorte de lecture ou une façon de lire (ex.: lire une revue, lire dehors installé sur une couverture, lire dans le lit de mes parents, lire une bande dessinée, lire sous un arbre, lire à relais c’est-à-dire une phrase ou une page chacun avec un membre de ta famille, lire une recette, lire à un plus jeune…). Laisse aller ta créativité pour trouver des idées qui te plairont;
* Puis, à chaque jour, choisis une case (tu peux aussi laisser le hasard choisir en demandant à un membre de ta famille de nommer une case ex.: la 2e case de la colonne du i) et lis en suivant la consigne de la case;
* Lorsque tu as terminé de lire 10 à 15 minutes en suivant la consigne de la case du jour, colorie la case;
* Au fil des jours, tente de compléter une ligne verticale, horizontale ou diagonale. Tu peux même prévoir un petit privilège pour souligner lorsque tu réussis à colorier les cases formant une ligne.

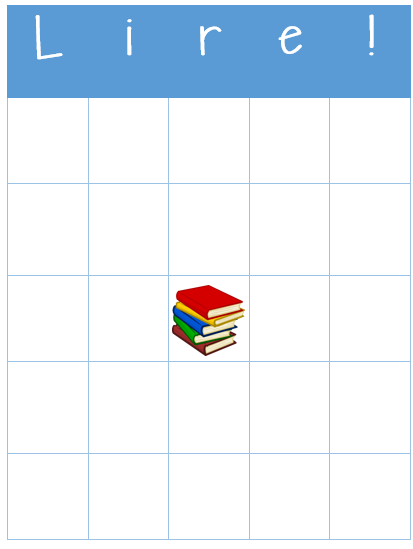
Matériel requis

* Imprimante ou feuille de papier

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :  Écrire des mots;  Lire divers textes, dans différents contextes.  Vous pourriez :  Proposer des idées pour bâtir la carte;  Choisir au hasard, à la façon du vrai jeu de bingo, la case du jour (ex.: lis la 3e case de la colonne du e);  Faire préalablement une banque de privilèges pour souligner lorsque votre enfant a lu une ligne complète;  Prévoir un privilège pour une carte pleine. |

Français langue d'enseignement

Annexe – Bingo de lecture

Carte de bingo à imprimer ou à reproduire sur une feuille

Anglais, langue seconde

Cow, Pig, Chicken

Consignes à l’élève

* Écoute l'histoire ''Cow, Pig, Chicken''.
* Complète l'activité d'association. Tu dois associer l'image et le mot.
* Écoute l'histoire de nouveau.
* Complète l'activité de classification. Tu dois classer les animaux dans la bonne catégorie.
* Joue au jeu de mémoire avec quelqu'un plus vieux que toi.

Matériel requis

Vous trouverez plusieurs activités en lien avec les animaux pour enrichir l'histoire écoutée.

* Procédure pour accéder à l'histoire ''Cow, Pig, Chicken''.
* Activité d'association (elle peut être faite oralement). Le corrigé est fourni pour cette activité.
* Activité de classification (elle peut être faite oralement). Le corrigé est fourni pour cette activité.
* Jeu de mémoire. Il doit être imprimé et découpé.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :  À écouter et à comprendre des textes  À répéter les mots  À exercer sa prononciation  À classer les animaux dans les bonnes catégories  Vous pourriez :  Trouver d'autres animaux de la ferme et de compagnie ;  Mimer des animaux et votre enfant doit dire le nom de l'animal en anglais ;  Écouter le son des animaux. En anglais, les sons des animaux sont différents ;  Demander à votre enfant de répéter les mots et l’aider à bien les prononcer ;  Questionner votre enfant sur la signification de certains mots de l'histoire;  Jouer au jeu de mémoire et utiliser les phrases suivantes:   * **It is a** \_\_\_\_ (pour nommer l'image). * **It is a match (**lorsque les deux cartes sont pareilles). * **It is NOT a match** (lorsque les cartes sont différentes). |

Crédits : Joannie Vézina, enseignante à la commission scolaire de la Côte-du-Sud

Anglais, langue seconde

Annexe – Procédure pour l’histoire

Voici ce que tu dois faire pour accéder aux livres (tu peux bien sûr demander l’aide d’un parent) :

* Ctrl + clic sur le lien internet pour accéder à la banque de livres.   
  [http://portailjeunes.banq.qc.ca/p/ressources\_electroniques/livres\_numeriques/.](http://portailjeunes.banq.qc.ca/p/ressources_electroniques/livres_numeriques/)



* Clique sur ce bouton. Il se trouve au bas de la page.
* Cette page s’ouvrira. Appuie sur le bouton « TumbleSearch ».



* Écris le titre du livre dans la barre de recherche ''Cow, Pig, Chicken'' et appuie sur le bouton « Go ».



Anglais, langue seconde

Vocabulary Activity

Instructions:

* Match the picture with the word.
* Look at the example.

|  |  |
| --- | --- |
|  | farm |
|  | dog |
|  | chicken |
|  | house |
|  | pig |
| Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay | cow |

Anglais, langue seconde

Vocabulary Activity (Answer Key)

|  |  |
| --- | --- |
|  | farm |
|  | dog |
|  | chicken |
|  | house |
|  | pig |
| Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay | cow |

Anglais, langue seconde

Where does it live?

Instructions:

* Cut the animals.
* Glue the animals in the good category (farm animal or pet).
* Look at the example:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| The | *horse*  animal | lives at the | *farm*  place | . |





Anglais, langue seconde

Where does it live? (Answer Key)

Instructions:

* Cut the animals.
* Glue the animals in the good category (farm animal or pet).
* Look at the example:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| The | *horse*  animal | lives at the | *farm*  place | . |



Anglais, langue seconde

Memory Game

Instructions:

* Place the cards face down.
* Turn the cards.
* Use these sentences.
* When you turn a card, say:

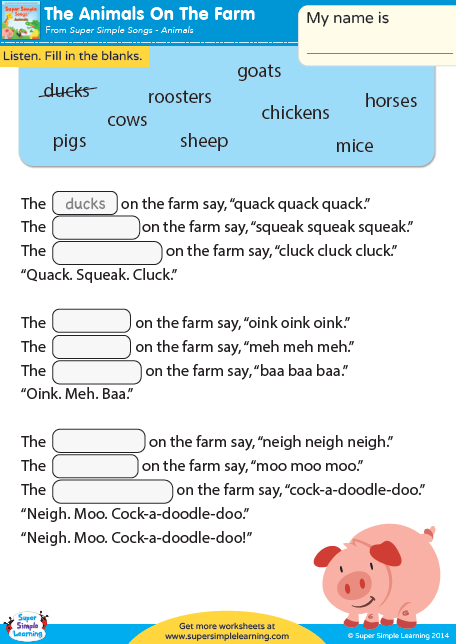
|  |  |
| --- | --- |
| It is a | . |
|  | animal |

* If you turn 2 different cards, say:

|  |  |
| --- | --- |
| It is not a match. | Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay |

* If you turn the same cards, say:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| It is a match. |  | |
| Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay  Pig | | | Cochon Porc De Animal - Images vectorielles gratuites sur Pixabay  Pig | |  |
| Cow | | | Cow | | Chicken |
| Dog | | | Dog | | Chicken |
|  | | |  | |  |

********

Écoute la chanson « The Animals On The Farm » 1 ou 2 fois et participe en chantant les paroles

<https://www.youtube.com/watch?v=zXEq-QO3xTg>

Ensuite complète les paroles de la chanson en écrivant le nom de l’animal au bon endroit.

Mathématique

Le mot de passe perdu

Consignes à l’élève

* À l’aide des indices suivants, retrouve le mot de passe de l’ordinateur permettant de demander l’aide de superhéros.
* Place les nombres suivants en ordre décroissant : 13 — 15 — 2 — 21. Inscris les quatre (4) nombres en ordre décroissant dans le rectangle **bleu** de la feuille-réponse.
* Trouve combien il y a de nombres impairs dans les nombres suivants : 9 — 25 — 30 — 17. Inscris la réponse trouvée dans le rectangle **rouge** de la feuille-réponse.
* Trouve la valeur des ⍰ dans les additions et les soustractions suivantes. 3 + 10 = ⍰ — 10 = ⍰ + 2 — 23 – 6 = ⍰ Inscris les réponses dans l’ordre dans le rectangle **vert** de la feuille-réponse.
* À l’aide du tableau de conversion sur la page suivante, associe chaque nombre de la séquence à une lettre et trouve le mot de passe!

Matériel requis

* Feuille réponse (page suivante). Vous pouvez aussi écrire les réponses sur une feuille de papier.
* Tableau des correspondances nombres-lettres pour trouver le mot de passe (page suivante)
* Facultatif : Papier et matériel de manipulation (pâtes alimentaires, billes, etc.)

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :  Ordonner des nombres naturels par ordre croissant ou décroissant.  Reconnaître les propriétés des nombres naturels (nombre pair ou impair).  Additionner et soustraire des nombres.  Déterminer un terme manquant dans une équation.  Vous pourriez :  Fournir du matériel (macaronis, billes, etc.) à votre enfant afin de l’aider à additionner et à soustraire des nombres.  Aider votre enfant à trouver les termes manquants en utilisant du matériel de manipulation (billes, macaronis, jetons, etc.).  Aider votre enfant à identifier les lettres qui correspondent aux nombres de la séquence en lui nommant les lettres ou les chiffres.  Créer avec votre enfant un nouveau mot de passe en identifiant un mot, en identifiant les nombres correspondants aux lettres du mot et en trouvant des additions ou des soustractions permettant de trouver ces nombres. |

Mathématique

Annexe – Feuille-réponse

**Nombres en ordre décroissant**

**Termes manquants**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Tableau des correspondances nombres-lettres

Mot de passe

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Mathématiques

Un petit plus de ton enseignante…

La bataille des tables

Consignes à l’élève

Prépare-toi à jouer à un jeu de cartes te permettant de pratiquer la mémorisation des tables d'addition.

* Enlève les figures (roi, dame, valet) et les "jokers" de ton jeu de cartes;
* Brasse les cartes numériques (as, deux, trois, …) et distribue-les en deux paquets égaux;
* Pour jouer, au signal, les deux joueurs tournent une carte;
* Le joueur qui donne le plus rapidement la somme des deux cartes retournées remporte les cartes et les place sur une pile à côté de lui (ex.: tu as tourné un trois et ton adversaire un 7, le premier qui dit 10 remporte les deux cartes);
* La partie prend fin lorsque les joueurs n'ont plus de cartes en main;
* Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie.

Matériel requis

* Un jeu de cartes

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :  Mémoriser les tables d'addition.  Vous pourriez :  Transformer le jeu pour que votre enfant joue en solitaire en donnant 5 minutes à votre enfant pour récupérer le plus de cartes. Ainsi, votre enfant tourne deux cartes, trouve la somme des valeurs des deux cartes puis, s'il ou elle a le bon résultat met les cartes de côté. Après, le temps écoulé, votre enfant compte le nombre de cartes qu'il ou elle a réussi à mettre de côté. Il ou elle devrait faire mieux à la prochaine partie!  Laisser votre enfant consulter son Aide-mémoire des tables pour trouver les réponses ou même lui permettre de compter avec des petits objets les sommes. |

Arts

Tête d'ours peinte à la fourchette

Consignes à l’élève

|  |  |
| --- | --- |
| * Peins la tête de l’ours avec ta fourchette et la peinture brune en tournant le carton blanc, puis laisse sécher. * Trace un modèle pour l’intérieur des oreilles sur le carton rose à l’aide de ton crayon de plomb. * Découpe l’intérieur des oreilles et colle tes morceaux sur les oreilles bien sèches. * Trace un modèle de petits cercles au crayon de plomb pour les yeux. * Découpe les yeux et colle-les sur la tête d’ours bien sèche. * Utilise ton marqueur permanent noir pour dessiner le nez, la pupille des yeux et la bouche de l’ours. * Colle une petite boucle de ruban sur son cou. | Tête d'ours peinte à la fourchette !  (Photo : Pinterest) |

Matériel requis

* Fourchette
* Peinture brune
* Marqueur noir pour les yeux et la bouche
* Crayon de plomb
* Carton de construction blanc
* Carton construction noir pour le nez
* Carton construction rose pour l’intérieur des oreilles
* Bout de ruban de la couleur de ton choix

Source : Activité proposée par Mélissa Gagnon/École Saint-Bernard/Commission scolaire de la Capitale

Arts plastiques

Un petit plus de ton enseignante…

Créer un mandala

Consigne à l’élève

* Réalise à l'extérieur un mandala à l'aide de craies. Tu peux commencer par créer le centre pour ensuite ajouter des motifs et des dessins autour ou bien tracer un grand cercle que tu rempliras de dessins par la suite.

Matériel requis

* Craies de couleurs
* Espace asphaltée

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :  Réaliser un dessin;  Faire preuve de créativité.  Vous pourriez :  Montrer des mandalas à l'aide d'une recherche sur Google image;  Inviter la famille ou des amis à passer devant l'œuvre pour l'admirer;  Photographier l'œuvre réalisée et la faire parvenir par courriel à son enseignante. |



Musique

Un petit plus de ton enseignante :

Vas visionner cette capsule qui explique ce qu’est un ostinato (eh oui, encore un mot italien!)

<https://www.youtube.com/watch?v=_ZS8WN0K-0Q>

Vivianne ☺

Éthique et culture religieuse

C’est quoi un ami?

Consignes à l’élève

* Écoute bien la vidéo qui t’est proposée afin de comprendre que nous avons besoin des autres pour être heureux.
* Avec un adulte, explique dans tes mots ce que tu as aimé dans la vidéo.
* Réponds à la question : c’est quoi un ami?
* Peux-tu nommer le nom de tes amis et raconter comment tu te sens lorsque tu joues avec eux?
* Est-ce que c’est vrai que l’on aime tous la même chose lorsque nous sommes amis comme le dit Mina?
* Discute avec un adulte des réflexions des enfants dans la vidéo.
* Réfléchis à la manière dont on choisit nos amis et raconte comment toi, tu te fais des amis.
* Dessine une activité que tu aimes faire avec tes amis.
* Nomme les sentiments que tu ressens : la joie, la fierté, l’entraide, la complicité, etc.

Matériel requis

* Vidéo [*Les p’tits philos*](https://ici.radio-canada.ca/jeunesse/prescolaire/emissions/6527/les-ptits-philos/episodes/428461/amis-amitie-amour/emission)

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  À l’école, au service de garde, dans le sport, votre enfant a plusieurs occasions d’entrer en contact avec des jeunes de son âge et de se faire des amis.  Ces amis l’aideront à développer ses habiletés sociales et sa [confiance en soi](http://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/comportement/fiche.aspx?doc=estime-de-soi-enfant-5-ans-et-plus).  Votre enfant sera amené à prendre conscience qu’il existe une interdépendance entre les personnes.  Avec cette vidéo, on démontre que chaque être humain a des goûts, des talents, des intérêts et que l’être humain a un grand besoin de développer des relations d’amitié.  Votre enfant s’exercera à :  Comprendre les enjeux de la socialisation et apprendre à communiquer ses joies, ses peines et ses forces.  Développer sa confiance en soi, son autonomie, sa loyauté, son empathie et son respect pour l’autre.  Vous pourriez :  Demander à votre enfant s’il est facile d’entrer en contact avec les jeunes de son âge. C’est un bon moment pour discuter de sa capacité à entrer en relation avec les autres, de le soutenir et de l’écouter pour un meilleur bien-être. |

Éthique et culture religieuse

Un petit plus de ton enseignante…

L'histoire de Noé

Consignes à l’élève

Écoute le vidéo suivant sur l'histoire de Noé, puis découpe les vignettes de la page suivante et replace-les dans l'ordre de l'histoire. Tu peux les coller sur une feuille.

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

Matériel requis

Imprimante

Ciseaux

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant apprendra :  L'histoire d'un personnage important de la Bible.  Vous pourriez :  Demander à votre enfant de raconter l'histoire de Noé dans ses propres mots et discuter avec elle ou lui des parties de l'histoire plus difficiles à comprendre.  Demander à votre enfant de colorier les vignettes lorsqu'elles seront collées dans l'ordre. |

