

# 5<sup>e</sup> ANNEE DU PRIMAIRE

## Semaine du 18 mai 2020

« Le maître des estampes ».....	1
Consigne à l'élève .....	1
Matériel requis.....	1
Information aux parents .....	1
Annexe – « Le maître des estampes ».....	2
Help the Earth.....	11
Consigne à l'élève .....	11
Matériel requis.....	11
Information aux parents .....	11
Annexe – Help the Earth.....	12
Bataille navale .....	15
Consigne à l'élève .....	15
Matériel requis.....	15
Information aux parents .....	15
Annexe – Les cartes et les bateaux .....	16
À vos masques ! .....	17
Consigne à l'élève .....	17
Matériel requis.....	17
Information aux parents .....	17
Annexe – À vos masques! : les étapes .....	18
Annexe – À vos masques! : les mots .....	19
Annexe – Modèle de fiche d'observation des résultats.....	20
Informe-toi sur ce que tu bois et passe à l'action .....	21
Consigne à l'élève .....	21
Matériel requis.....	21
Information aux parents .....	21
Le temps d'une chanson.....	22
Consigne à l'élève .....	22
Matériel requis.....	22
Information aux parents .....	22
Annexe – Le temps d'une chanson.....	23
Le temps d'une chanson.....	24
Consigne à l'élève .....	24
Matériel requis.....	24
Information aux parents .....	24
Annexe – Danse en ligne.....	25
Annexe – Danse en ligne (suite) .....	26

De Lascaux aux médias sociaux.....	27
Consigne à l'élève .....	27
Matériel requis.....	27
Information aux parents .....	27
Des repères culturels.....	28
Matériel requis.....	28
Information aux parents.....	28
Annexe – Repère culturel .....	29
Annexe – Grille d'analyse d'un repère culturel .....	30

# « Le maître des estampes »

## Consigne à l'élève

- Lis l'histoire Le maître des estampes présentée en annexe. Cette histoire s'apparente à une fable. On ne l'a pas reproduite en entier pour respecter les droits d'auteur. Tu pourras lire la suite en empruntant le livre dans une bibliothèque de ta municipalité ou de ton école lorsque ces lieux rouvriront.
- Réponds aux questions posées au fil de l'histoire, en annexe. Tu peux écrire tes réponses sur une feuille ou à l'ordinateur ou bien les dire à haute voix à quelqu'un qui vit avec toi.
- L'auteur-illustrateur Thierry Dedieu utilise un langage soutenu dans cette histoire. Certaines des questions en annexe te demandent de trouver des synonymes des mots employés.
- Par la suite, consulte [cet article](#) qui explique qui est l'auteur et illustrateur Thierry Dedieu.
- Pour aller plus loin, tu peux t'informer sur [les estampes](#).

## Matériel requis

- Un ordinateur, une tablette ou un téléphone cellulaire.
- Une feuille et un crayon.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Faire des prédictions;
- Interpréter un texte et des illustrations;
- Réagir à un texte;
- Trouver des synonymes.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à comprendre l'histoire;
- L'aider à trouver des synonymes.

## Annexe – « Le maître des estampes »

Lis le début de l'histoire *Le maître des estampes* de Thierry Dedieu et réponds aux questions au fil des pages.

Source : *Le maître des estampes*, Thierry Dedieu, Seuil Jeunesse, 2010, Non paginé.



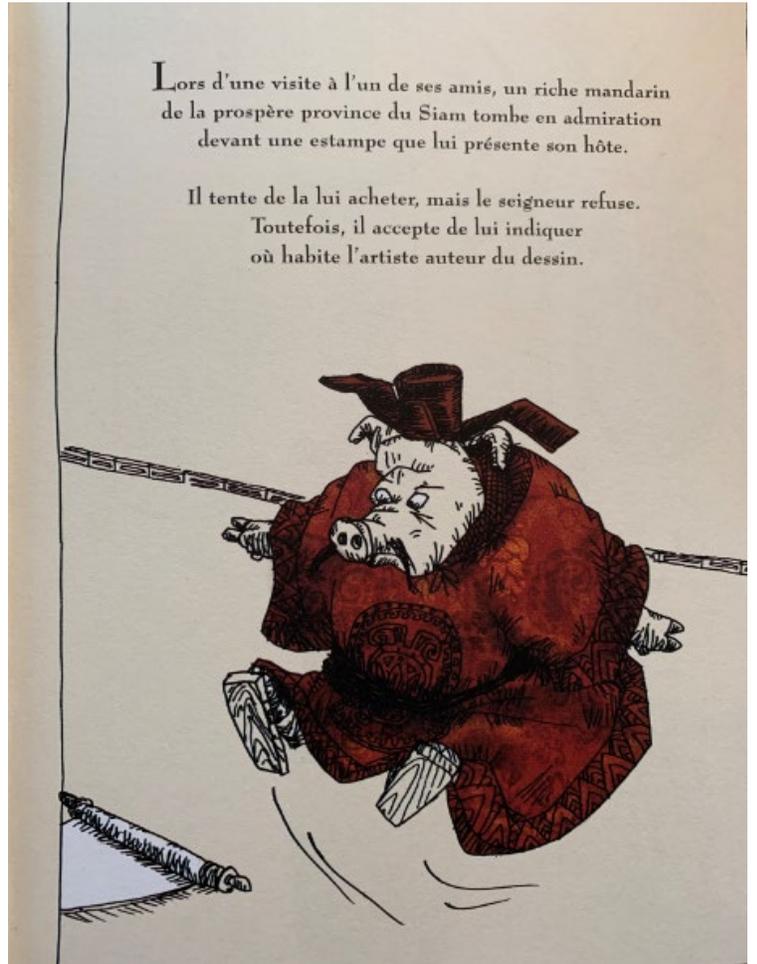
De quoi crois-tu qu'il sera question dans cette histoire?

Sais-tu ce qu'est une estampe?



Lors d'une visite à l'un de ses amis, un riche mandarin de la prospère province du Siam tombe en admiration devant une estampe que lui présente son hôte.

Il tente de la lui acheter, mais le seigneur refuse. Toutefois, il accepte de lui indiquer où habite l'artiste auteur du dessin.



Trouve un synonyme du mot prospère.

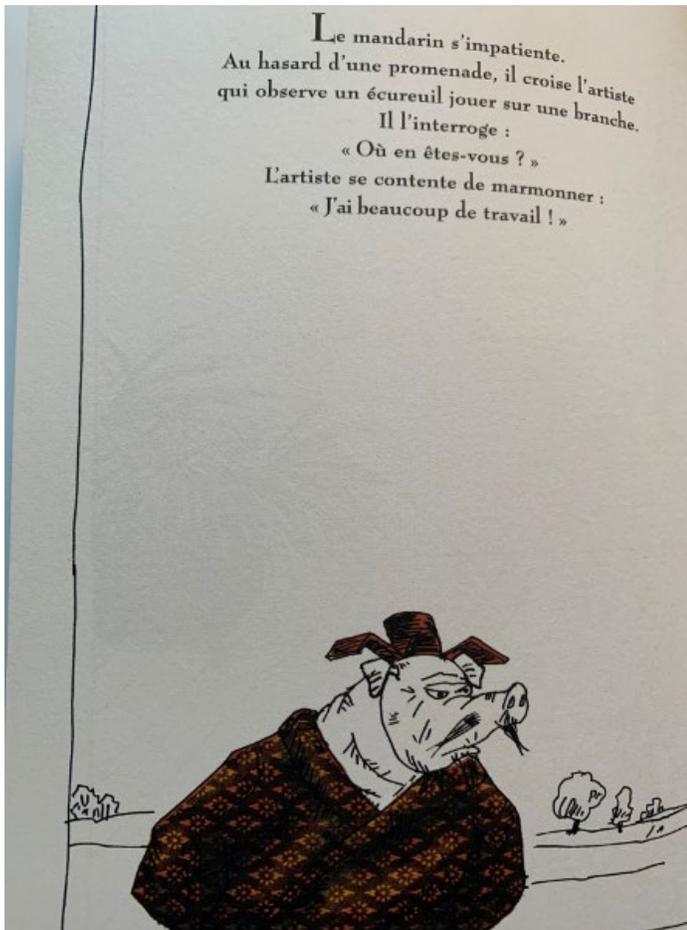


Pourquoi crois-tu que le maître des estampes exige un si long laps de temps avant de produire un dessin?

Pourquoi crois-tu que le mandarin accepte d'attendre aussi longtemps pour recevoir son estampe?

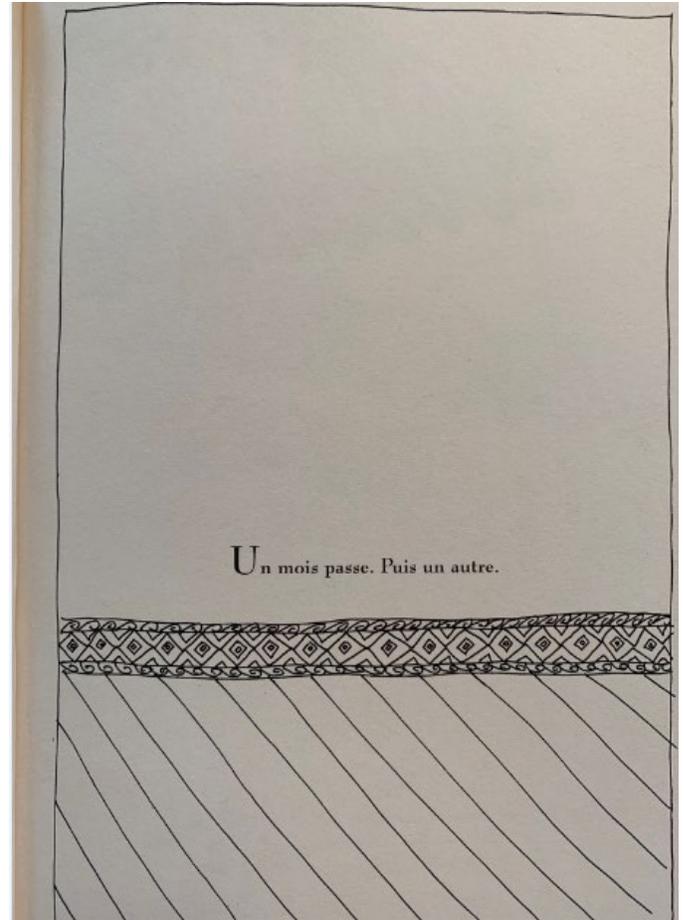


Que penses-tu que le maître des estampes fait en observant par la fenêtre?

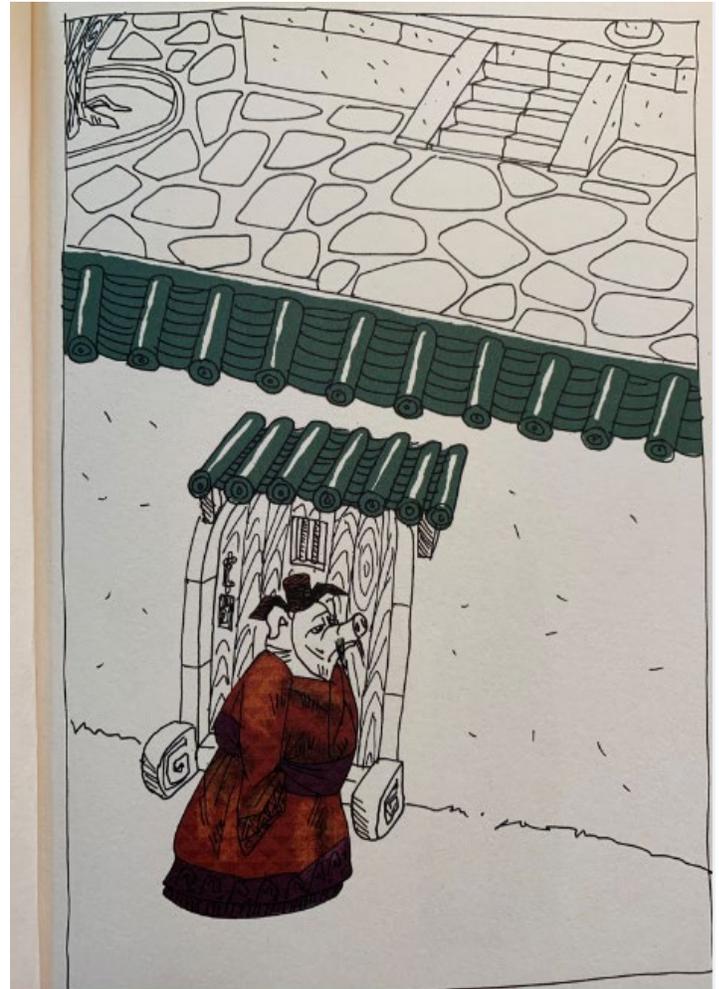
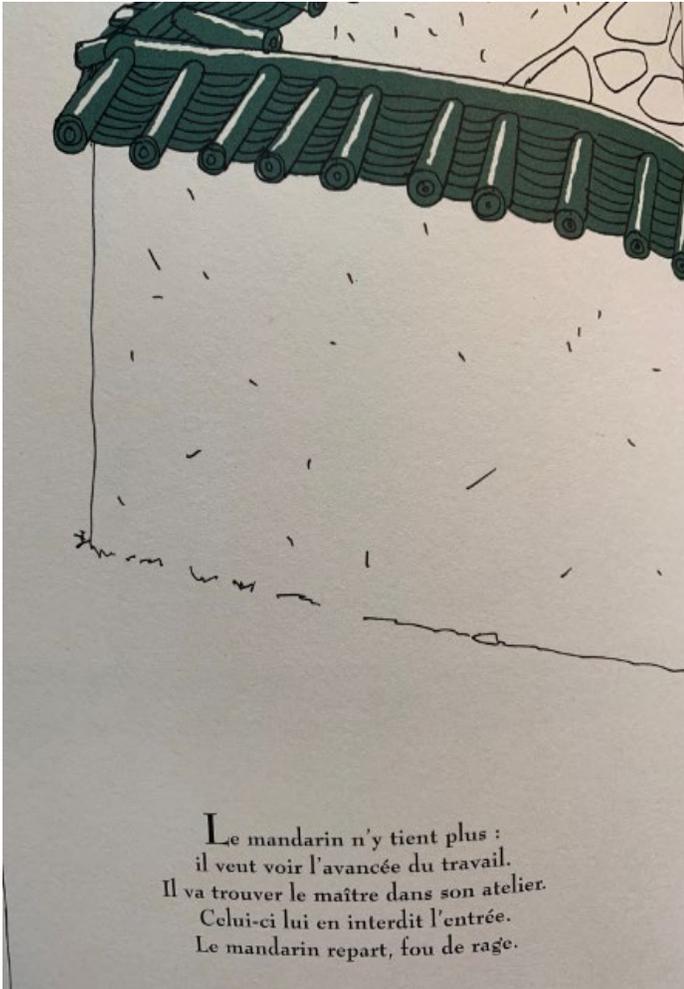


À ton avis, que fait le maître des estampes sur la page de droite?

Trouve un synonyme du mot marmonner.

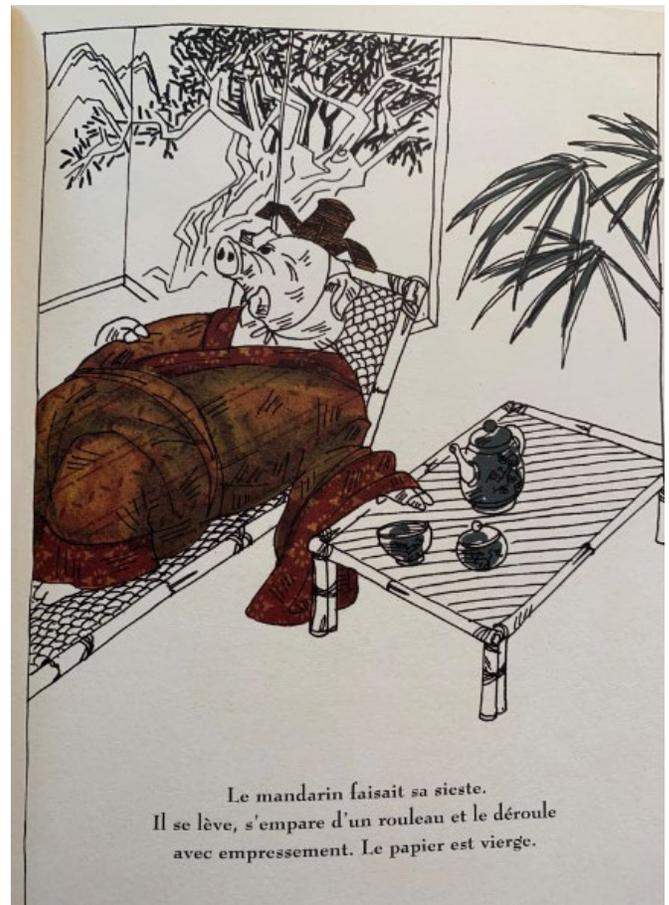
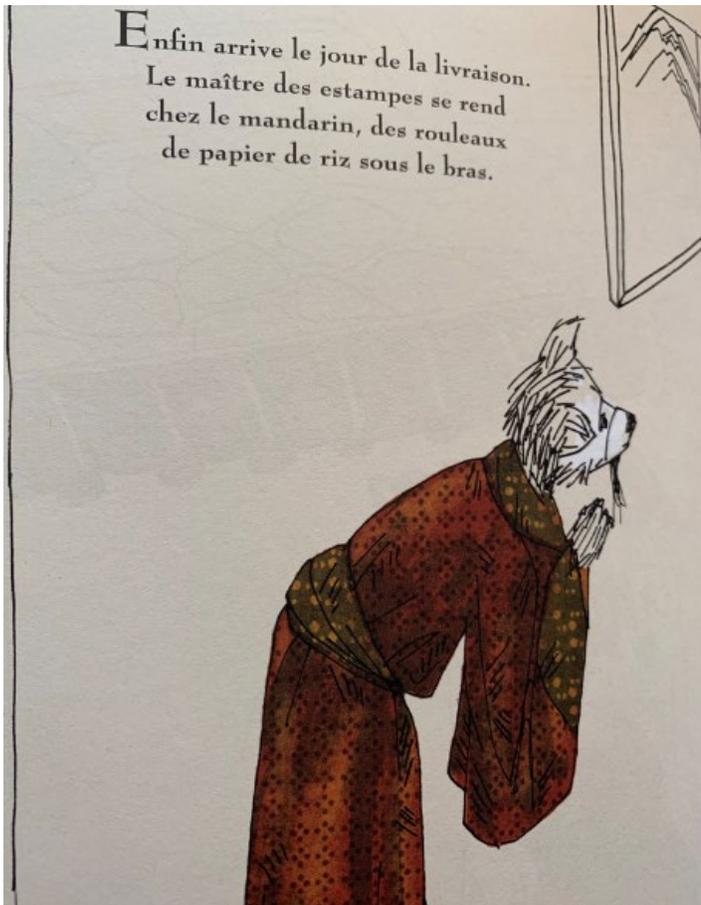


À ton avis, qu'est-ce que le maître des estampes est en train de faire?

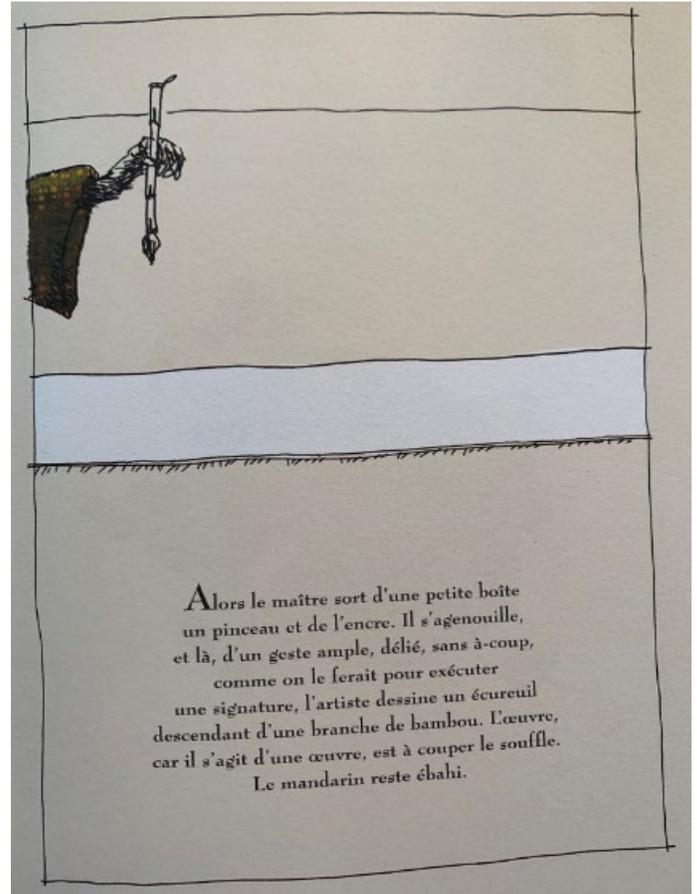


Crois-tu que le mandarin a raison de réagir de la sorte?

À sa place, aurais-tu toi aussi été en colère?



Que signifie l'expression avec empressement?



Alors le maître sort d'une petite boîte un pinceau et de l'encre. Il s'agenouille, et là, d'un geste ample, délié, sans à-coup, comme on le ferait pour exécuter une signature, l'artiste dessine un écureuil descendant d'une branche de bambou. L'œuvre, car il s'agit d'une œuvre, est à couper le souffle. Le mandarin reste ébahi.

Comment crois-tu qu'il soit possible que le maître des estampes ait pu produire un dessin avec autant de justesse et aussi rapidement?

Trouve un synonyme au mot ébahi.

Crois-tu que le mandarin est content du travail final du maître des estampes? Qu'est-ce qui te permet de l'affirmer?

Selon toi, quelles techniques l'auteur a-t-il utilisées pour faire les illustrations?

Comment imagines-tu la suite de l'histoire?

# Help the Earth

## Consigne à l'élève

How much do you know about the trash you produce? Do you know how long it takes to make it disappear? Have you ever tried to reduce it?

- Predict the amount of time you think each item from the left column of the chart in appendix 1 will “stick around” before it decomposes.
- Read the text [How Long Does Your Trash Last?](#) to validate your predictions.
- Read the text [14 Ways You Can Help the Earth... Starting Now](#) and answer the questions from appendix 2.
- Survey your family members (including yourself) about your good and bad habits at home. Keep a record of your survey in appendix 3.
- Study the results to find your best family habits and your worst family habits and highlight the 4 habits you want to work on.
- Make a large poster that will serve to remind your whole family of which 4 habits you have chosen to work on. Use the model in appendix 4 to help you.

## Matériel requis

- Le texte [How Long Does Your Trash Last?](#).
- Le texte [14 Ways You Can Help the Earth... Starting Now!](#).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant lira deux textes sur les déchets et la façon dont il peut les réduire.

Votre enfant s'exercera à :

- À prédire le contenu d'un texte;
- À comprendre un texte;
- À valider ses prédictions par la lecture;
- À poser des questions et à noter les réponses;
- À établir un lien entre un texte et ses expériences personnelles.

Source : Activité proposée par Bonny-Ann Cameron, conseillère pédagogique (Commission scolaire de la Capitale), Lysiane Dallaire, enseignante-ressource (Commission scolaire de la Rivière-du-Nord), Marie-Michèle Gagnon, enseignante (Commission scolaire de la Rivière-du-Nord), Dianne Elizabeth Stankiewicz, conseillère pédagogique (Commission scolaire de la Beauce-Etchemin), Lisa Vachon, conseillère pédagogique (Commission scolaire des Appalaches), et Émilie Racine, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Portneuf).

# Annexe – Help the Earth

## ANNEXE 1 – CHART

Item	Time <u>you think</u> it'll take for the item to decompose (prediction)	Time <u>mentioned in the text</u> for the item to decompose (validation)
Apple Core		
Orange Peel		
Cigarette Butt		
Plastic Bag		
Styrofoam Cup		
Rubber Boots		
Aluminum Can		
Diaper		
Glass Bottle		

## ANNEXE 2 – QUESTIONS

When did Earth Day start?

---

What is the purpose of Earth Day?

---

Give an example of what you can do to help the Earth and make a difference.

---

Identify 2 environmental problems with plastic bags.

---



---

**ANNEXE 3 – SURVEY**

Use the functional language below to help you survey your family.

- How often do you \_\_\_\_\_?
- *E.g.: How often do you use a reusable water bottle?*
- Always, sometimes, rarely or never

	Always	Sometimes	Rarely	Never
Turn off lights when you leave the room				
Use a reusable water bottle				
Walk or ride your bike				
Reuse scrap paper				
Search for used or free items (before buying new ones)				
Unplug unused chargers				
Recycle cans, bottles, paper, books, and even toys				
Turn off the water when you're brushing your teeth				
Put your computer to "sleep" instead of leaving it on with the screensaver running				
Keep your showers short to conserve water				
Use reusable food containers for your lunch				
Choose rechargeable batteries				
Borrow a digital book from the library				
Use reusable bags instead of disposable bags				

**ANNEXE 4 – MODEL**

This is a model. Using the information from your survey, create your own pledge poster and post it somewhere in your house.

The <u>    <i>Ouellette</i>    </u> Family will: family name	
Choose rechargeable batteries.	Turn off lights when they leave the room.
picture or drawing representing the promise	picture or drawing representing the promise
Unplug unused chargers.	Borrow digital books from the library.
picture or drawing representing the promise	picture or drawing representing the promise

# Bataille navale

## Consigne à l'élève

- Sur sa feuille, chaque joueur positionne les six bateaux sur sa carte.
  - Sur ta carte, dessine une ligne correspondant à chacun des six bateaux. Trace cette ligne (voir sous les modèles de bateau), en plaçant les points sur des intersections du plan cartésien.
  - Les bateaux (les lignes) peuvent être placés en position horizontale ou verticale.
- À tour de rôle, chaque joueur nomme les coordonnées d'un point dans le but de trouver les six bateaux de son adversaire.
  - Si les coordonnées correspondent à un point où se trouve un bateau de l'adversaire, il doit te dire : « Touché! ». Sur ta feuille, marque ce point sur la carte de ton adversaire.
  - S'il n'y a pas de bateau sur ce point, il te dit « À l'eau! ». Marque ce point d'une autre couleur.
  - Lorsqu'un bateau entier est découvert, ton adversaire te dit « Touché, coulé! ».
- Le premier joueur à découvrir les six bateaux de son adversaire remporte la partie.

## Matériel requis

- Les cartes de jeu et les six bateaux à placer (annexe). Cette page doit être imprimée deux fois.
- Deux crayons de couleurs différentes.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Cette activité peut être réalisée avec les enfants de 5<sup>e</sup> et de 6<sup>e</sup> année.

Votre enfant s'exercera à :

- Repérer des objets dans l'espace;
- Nommer des points du plan cartésien à l'aide des coordonnées.
- Il faut d'abord nommer la coordonnée horizontale (vers la droite ou la gauche, à partir du zéro), puis la coordonnée verticale (vers le haut ou vers le bas, à partir du zéro). Par exemple, les coordonnées du point situé sur la 3<sup>e</sup> ligne à droite du zéro et sur la 5<sup>e</sup> ligne sous zéro sont (3, -5).

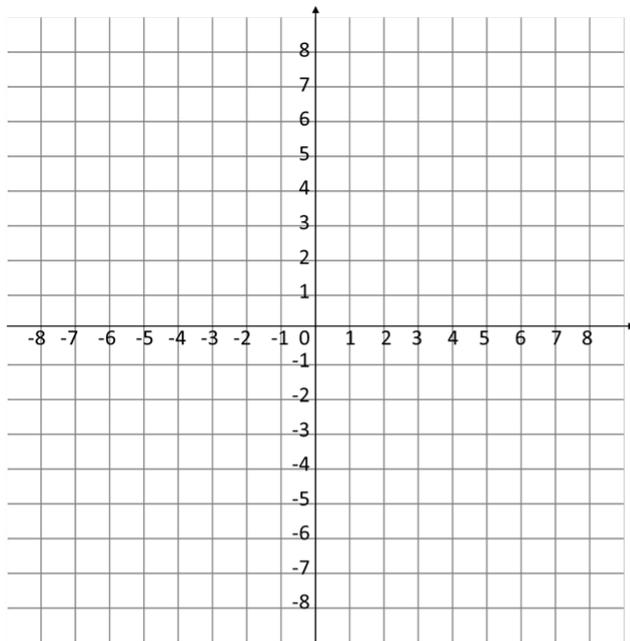
Vous pourriez :

- Utiliser du papier quadrillé pour que votre enfant trace les deux plans cartésiens (grilles 10 x 10 avec des flèches et des graduations);
- Jouer à une version simplifiée : votre enfant place les bateaux et vous chercher leur emplacement;
- Proposer à votre enfant de jouer avec un ami, en ligne ou au téléphone.

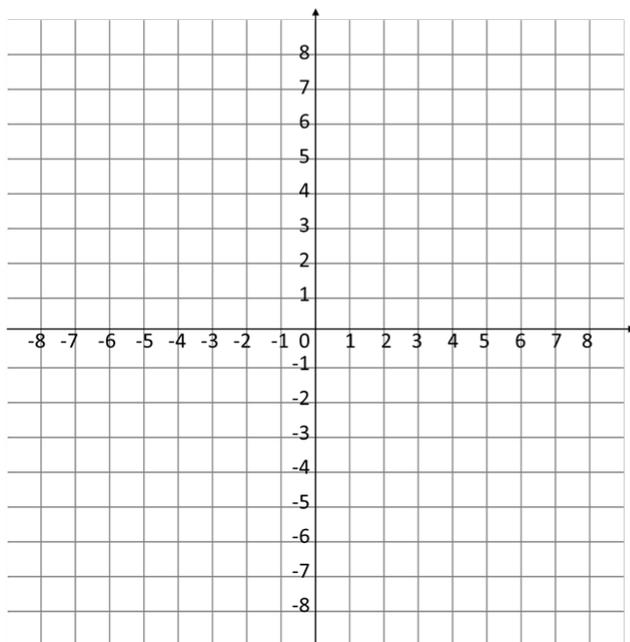
Source : Activité inspirée d'une proposition de Janik Drapeau, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Kamouraska–Rivière-du-Loup).

# Annexe – Les cartes et les bateaux

Ta carte



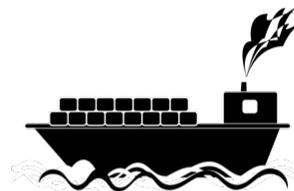
La carte de ton adversaire



Les bateaux à placer :



Voilier



Navire  
porte-conteneur



Drakkar



Sous-marin  
nucléaire



Traversier



Kayak



# À vos masques !

## Consigne à l'élève

En cette période de pandémie, nous pouvons nous protéger, entre autres, grâce au masque. Celui-ci protège les autres de nos gouttelettes. Une des caractéristiques à respecter dans la conception d'un masque est la perméabilité à l'air. À la manière d'un ingénieur qui doit choisir les meilleurs matériaux, tu devras investiguer pour trouver ceux qui permettent de bien respirer. Lis les consignes détaillées à l'annexe 1.

## Matériel requis

- Trois échantillons de matériaux d'au moins 15 cm x 25 cm (tissu, essuie-tout, mouchoir de papier, etc.).
- Vaporisateur rempli d'eau (facultatif).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Réaliser une expérience pour découvrir les propriétés de différents matériaux;
- Noter ses observations sur la perméabilité à l'air;
- Communiquer ses recommandations;
- Utiliser un vocabulaire précis pour parler de ce qu'il fait.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à être le plus précis possible dans la description de ses observations;
- Encourager votre enfant à tester chacun des matériaux plus d'une fois, mais aussi à les combiner;
- Inciter votre enfant à utiliser le vocabulaire de l'annexe 2;
- Rappeler à votre enfant les [recommandations de la Santé publique](#).

Source : Activité proposée par Donald Gaudreau, conseiller pédagogique (Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île), et Geneviève Morin, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Montréal).

# Annexe – À vos masques! : les étapes

## Consigne à l'élève

En cette période de pandémie, nous pouvons nous protéger, entre autres, grâce au masque. Celui-ci protège les autres de nos gouttelettes. Une des caractéristiques à respecter dans la conception d'un masque est la perméabilité à l'air. À la manière d'un ingénieur qui doit choisir les meilleurs matériaux, tu devras investiguer pour trouver ceux qui permettent de bien respirer.

## Étapes à suivre

1. Trouve trois matériaux à tester pour identifier ceux qui permettent de bien respirer, c'est-à-dire de faire librement une dizaine de bonnes inspirations et expirations.

2. Place un à un les matériaux devant ton nez et ta bouche (sans trop écraser ton nez) et respire normalement pendant 30 secondes.

3. Pour chaque matériau, note dans un tableau tes observations sur la perméabilité à l'air :

- Le matériau laisse respirer librement;
- Le matériau bloque un peu la respiration;
- Le matériau ne permet pas de respirer.

4. Note aussi d'autres caractéristiques (chaleur, humidité, résistance, etc.).

5. Refais les étapes 2 et 3 pendant des durées différentes : 1 minute, 1 minute 30 secondes et 2 minutes.

6. Communique ce que tu as découvert à tes parents en utilisant le vocabulaire proposé à l'annexe 2.

## Consigne de sécurité

- Attention! Ne choisis pas de matériaux qui peuvent t'étouffer, comme des sacs en plastique.
- Si, pendant les tests, tu éprouves de la difficulté à respirer, change tout de suite de matériau.

## Pour aller plus loin

Envie de pousser un peu plus loin l'investigation? Utilise plusieurs couches du même matériau ou une combinaison de matériaux. Fais une fiche aide-mémoire des consignes à respecter pour éviter d'être contaminé (se laver les mains, ne pas porter les mains au visage, respecter le principe de distanciation, etc.). Tu peux également explorer le site de la [Santé publique](#) et ses recommandations.

Fais attention de tester des matériaux qui sont vraiment différents. Voici des idées : papier mouchoir, papier essuie-tout, taie d'oreiller, drap, serviette, débarbouillette, chandail (t-shirt), linge à vaisselle, etc.

## Annexe – À vos masques! : les mots

Utilise les mots suivants pour t'exprimer plus clairement pendant et après ton expérience.

Air	Hygiène
Absorber, absorption	Inspiration, inspirer
Buée	Imperméable
Chaud	Matériau (coton, polyester, spandex, papier, rayonne, lin, nylon...)
Chiffon	Odeur
Confort	Opaque
Coton	Perméable
Danger	Respiration, respirer
Eau	Sec
Épaisseur	Sécurité
Expiration, expirer	Tissage, tissé
Humide	Tissu

# Annexe – Modèle de fiche d'observation des résultats

A vos masques! Tableau des résultats

Légende  
 : premières observations  
 : observations ajoutées

MATÉRIAU	30s	1min	1min30s	2min
Papier mouchoir (observation: le mouchoir est plus petit que 25cm)	très respire librement un peu chaud (moins que les autres)			
Debarbouillette (ratine de coton)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• respire librement</li> <li>• chaud</li> <li>• buée dans les lunettes</li> </ul>			
Taie d'oreiller (coton et polyester)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bloque un peu l'air</li> <li>• chaud</li> </ul>			

# Informe-toi sur ce que tu bois et passe à l'action

## Consigne à l'élève

### Activité 1 : De l'eau ou du jus?

- Regarde cette [vidéo](#).
- Que retiens-tu?
- Bois-tu de l'eau tous les jours?

### Activité 2 : Passe à l'action

- Réalise l'entraînement proposé dans la [vidéo](#).
- Au besoin, adapte les mouvements en fonction de tes capacités.

Consulte le site [Reste actif!](#) pour accéder à l'ensemble des activités proposées au primaire et au secondaire, aux activités spéciales et à d'autres ressources.

## Matériel requis

- Aucun.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- S'informer sur l'eau et le jus;
- Expérimenter l'entraînement proposé.

Vous pourriez :

- Soutenir votre enfant dans son apprentissage en le questionnant sur ce qu'il a appris à propos de l'eau et du jus;
- Faire les activités avec lui, ou alterner l'accompagnement et l'autonomie, selon l'activité.

# Le temps d'une chanson

## Consigne à l'élève

- Faire de la musique est un bon moyen d'oublier nos soucis, de contrôler nos émotions et de les exprimer.
- Voici donc un défi qui t'aidera à passer à travers ces journées plus difficiles le « temps d'une chanson ».

## Tâche à réaliser : Apprendre une nouvelle chanson chaque semaine, mélodie et paroles.

- Choisis une chanson que tu aimes, en français ou en anglais. Tu peux trouver des suggestions sur ce site : <http://sites.csdrapeurs.qc.ca/musique/choralies/karaokes.htm>.
- Commence ton apprentissage par le refrain, puis apprends les couplets dans l'ordre et à ton rythme (un couplet par jour ou plus).
- Si tu veux aller plus loin et que tu disposes d'un instrument harmonique, tu peux aussi apprendre à t'accompagner toi-même. Tu peux trouver les accords de la plupart des chansons connues sur des sites gratuits en ligne.
- À la fin de la semaine, présente ta chanson à ta famille ou enregistre-toi.
- Tu peux faire ta chanson en t'accompagnant avec ton instrument, a capella, c'est-à-dire sans accompagnement instrumental ou en version karaoké.
- Fais le suivi de tes apprentissages en utilisant l'annexe.

## Matériel requis

- Disques compacts, accès Internet (facultatif).
- Instrument de musique harmonique : clavier, piano, ukulélé, guitare, selon ce que tu apprends à l'école (facultatif).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Utiliser ses capacités auditives et sa mémoire.

Vous pourriez :

- Proposer à votre enfant d'apprendre une de vos chansons préférées.

# Annexe – Le temps d’une chanson

**Journal de bord (imprimer le nombre de copies nécessaires)**

**Semaine du :** \_\_\_\_\_

Titre de la chanson : \_\_\_\_\_

Auteur (paroles) : \_\_\_\_\_

Compositeur (musique) : \_\_\_\_\_

Interprète : \_\_\_\_\_

Apprendre les paroles de cette chanson a été : Facile Moyen Difficile

Apprendre la mélodie par rapport au rythme : Facile Moyen Difficile

Apprendre la mélodie par rapport au registre (de la note la plus grave à la plus aiguë) : Facile Moyen Difficile

Apprendre l’accompagnement instrumental (optionnel) Facile Moyen Difficile

À la suite de l’écoute de ton enregistrement ou de ta présentation devant « public », comment évalues-tu ta performance? Excellente Bonne Moyenne Faible

# Le temps d'une chanson

## Consigne à l'élève

Sais-tu ce qu'est une danse en ligne? C'est une danse de groupe pratiquée individuellement, c'est-à-dire que les personnes peuvent se placer l'une derrière l'autre, côte à côte ou encore en deux lignes se faisant face. On trouve des danses en ligne de tous les styles (traditionnel, social, rock, etc.) Les danses country appartiennent également à ce style.

Amuse-toi à apprendre et à inventer une danse en ligne!

## Matériel requis

- Un support visuel pour indiquer le point de départ (cerceau, ruban adhésif).
- De la musique, idéalement de style « folk » ou « country » (suggestion : Léo Gagné - 2 Frères).
- Le document en annexe.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Se diriger dans l'espace.
- Apprendre une chorégraphie.
- Utiliser son imaginaire et sa créativité.

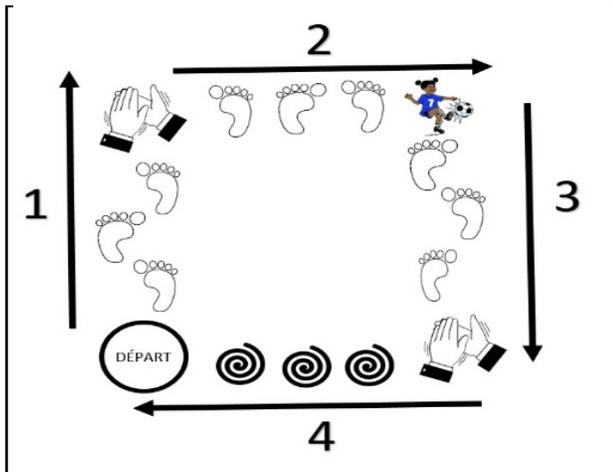
Vous pourriez :

- Apprendre la danse avec votre enfant et danser avec lui !

Source : Activité proposée par Rachel Sénéchal, spécialiste en musique et danse, école de la Fourmière (Commission scolaire des Premières-Seigneuries).

## Annexe – Danse en ligne

A. Apprends la chorégraphie à l'aide du schéma suivant

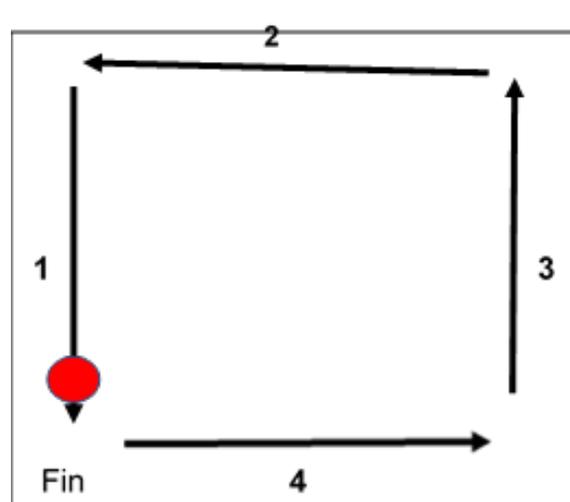
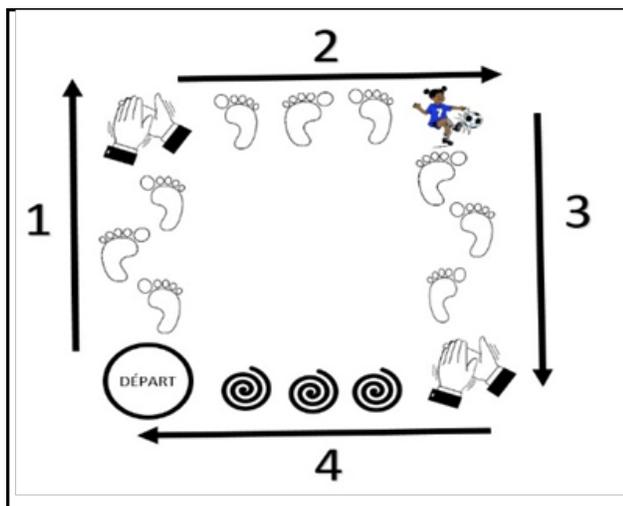


1. Fais trois pas vers l'avant, puis tape des mains.
2. Fais trois pas de côté vers la droite, puis allonge la jambe comme si tu bottais un ballon.
3. Recule de trois pas, puis tape des mains.
4. Retourne à la case départ en tournant sur toi-même.

Effectue tous ces mouvements en suivant le rythme de la musique!

5. Répète plusieurs fois.
6. Refais la chorégraphie, mais en bougeant comme si tu portais des accessoires de « cow-boy » ou de « cow-girl » (ex. : chapeau, ceinture, cheval, lasso).

B. Une fois que tu as terminé la chorégraphie, refais-la à l'inverse (4-3-2-1), donc repars de l'autre côté.



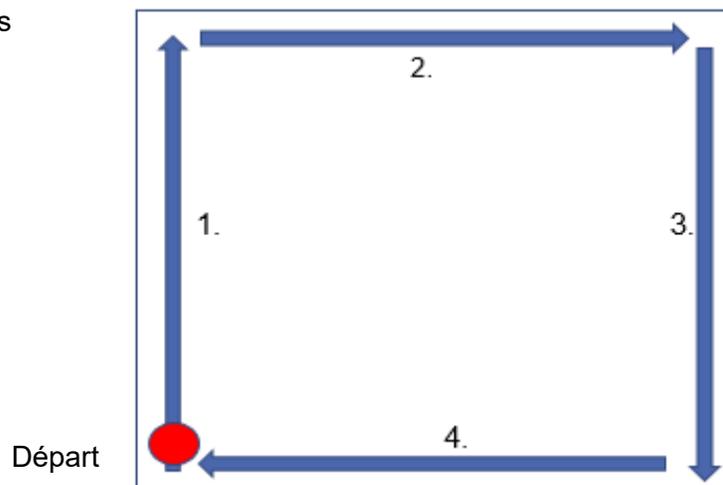
## Annexe – Danse en ligne (suite)

C. Adapte la chorégraphie que tu viens d'apprendre pour qu'elle devienne ta propre danse en ligne. Trouve un code pour l'écrire, la mémoriser et, pourquoi pas, l'enseigner aux membres de ta famille!

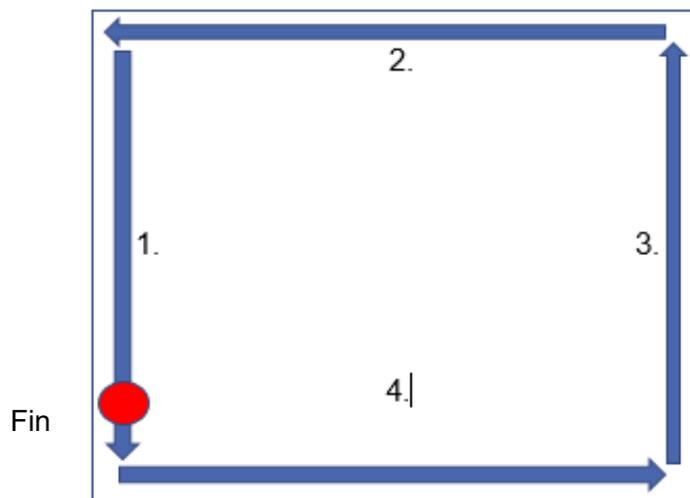
Voici les consignes :

1. À partir de la chorégraphie précédente (B.), expérimente un changement sur chaque ligne (ex. : ligne 1 = changement de niveau, ligne 2 = changement d'amplitude, ligne 3 = ajout de bras, ligne 4 = percussions corporelles).
2. Expérimente plusieurs actions, pense à bien diriger ton regard puis fais un choix.
3. Utilise des formes, des pictogrammes ou d'autres symboles pour garder des traces de ta « nouvelle » danse en ligne.

1<sup>ère</sup> fois



2<sup>e</sup> fois



# De Lascaux aux médias sociaux

## Consigne à l'élève

Cette activité te permettra de réfléchir aux différentes façons dont les membres d'une société peuvent s'exprimer et laisser des traces. Tu pourras :

- Réaliser les défis 1 à 4 de l'activité [De Lascaux aux médias sociaux](#);
- Explorer les grottes de Lascaux au moyen d'une visite virtuelle et nommer différentes formes d'art et d'expression qui existent aujourd'hui;
- Te questionner sur l'utilisation des médias sociaux comme lieux d'expression.

## Matériel requis

- Il est possible de télécharger les documents requis ou de réaliser l'activité directement [en ligne](#).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Cette activité permettra à votre enfant de réfléchir aux différentes façons dont les membres d'une société peuvent s'exprimer et laisser des traces.

Votre enfant s'exercera à :

- Reconnaître différentes formes d'art et d'expression qui ont traversé les âges.

Vous pourriez :

- Faire la visite guidée des grottes de Lascaux avec votre enfant et discuter ensemble de lieux où l'on trouve différentes formes d'art aujourd'hui;
- Dialoguer avec votre enfant à propos des médias sociaux et de leur contenu.

Source : Activité proposée par l'équipe du Service national du RÉCIT du domaine du développement de la personne et disponible sur [ecralamaison.ca](http://ecralamaison.ca).

# Des repères culturels

## Consigne à l'élève

Cultive ton désir d'apprendre en t'intéressant à la commémoration de la vie d'une personne.

- Les repères culturels sont des éléments de culture significatifs, propres à une société. Ils sont représentatifs d'une époque, de coutumes, de valeurs, etc.
- Choisis une personne de ton entourage ou une personnalité publique dont la carrière, les actions ou la personnalité t'inspirent.
  - Relève ou imagine un événement, une valeur, un objet, une réalisation artistique, etc., associé à cette personne et qui pourrait être représentatif de sa vie.
  - Présente le repère culturel ainsi relevé ou imaginé à une personne de ton entourage. Échange avec elle pour lui faire découvrir de quelle personne ou de quelle personnalité publique ce repère rappelle la carrière, les actions ou la personnalité.

Porte maintenant ton attention sur le sens à donner à un repère culturel.

- L'analyse d'un repère culturel propre à une société permet de mieux en comprendre le parcours et les caractéristiques.
- Analyse le repère culturel présenté en annexe à l'aide de la grille qui le suit.

## Matériel requis

Selon la disponibilité des ressources, voici ce qui pourrait être utile :

- Matériel d'écriture (papier, carton, crayons, etc.) et matériel d'impression.
- Appareil numérique muni d'une connexion Internet.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Les repères culturels sont des objets d'apprentissage signifiants sur le plan culturel, dont l'exploitation en classe permet à l'élève d'enrichir son rapport à lui-même, aux autres ou au monde. L'exploitation des repères culturels est susceptible de développer sa sensibilité, contribuant ainsi à l'émergence d'une réaction esthétique; de favoriser sa réflexion sur son identité; d'éveiller ses sens; de stimuler son imaginaire; de l'amener à exercer sa pensée critique; et de susciter chez lui des habitudes de fréquentation de lieux culturels.

## Annexe – Repère culturel

### Fabrication du sirop d'érable



Source : Krieghoff, C. (1852). Cabane à sucre au Canada, en Montréal. Document consulté en ligne à : [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sugar\\_Making\\_in\\_Canada,\\_1852.\\_By\\_Cornelius\\_Krieghoff\\_\(1815-1872\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sugar_Making_in_Canada,_1852._By_Cornelius_Krieghoff_(1815-1872).jpg), le 28 avril 2020.

# Annexe – Grille d’analyse d’un repère culturel

1. Description du repère culturel	
<hr/> <hr/>	
2. Situe dans l’espace le repère culturel : À quel territoire correspond-il? Où cette manifestation culturelle peut-elle être vue? Quel est son lieu de création?	
<hr/> <hr/>	
3. À quelle(s) réalité(s) le repère culturel se rapporte-t-il?	
Alimentation <input type="checkbox"/>	Habillement <input type="checkbox"/>
Arts <input type="checkbox"/>	Langue <input type="checkbox"/>
Coutume <input type="checkbox"/>	Religion <input type="checkbox"/>
Croyances <input type="checkbox"/>	Science <input type="checkbox"/>
Divertissement <input type="checkbox"/>	Territoire <input type="checkbox"/>
4. À l’aide des ressources à ta disposition, détermine pourquoi ce repère culturel est représentatif d’une époque de l’histoire du Québec et de son territoire.	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

Au besoin, consulte la page [La Nouvelle-France vers 1745](#) du site Web du Service national du RÉCIT de l’univers social.

Bonjour les élèves de 5<sup>e</sup> année !!

J'espère que tu vas bien 😊 Voici plusieurs activités que je te propose de faire dans les prochaines journées si tu le souhaites. Il y a même plusieurs activités que tu pourras faire avec ta famille! J'espère que tu auras du plaisir à les faire 😊

**Voici les activités par matière :**

**Français, langue d'enseignement :**

**< Le maître des estampes >**



**Mathématique :**

**Bataille navale**

**Science et technologie :**

**À vos masques !**



**Éthique et culture religieuse :**

**De Lascaux aux médias sociaux**

## Français, langue d'enseignement

### < Le maître des estampes >



#### Consigne à l'élève

- Lis l'histoire *Le maître des estampes* présentée aux pages suivantes. Cette histoire s'apparente à une fable. On ne l'a pas reproduite en entier pour respecter les droits d'auteur. Tu pourras lire la suite en empruntant le livre dans une bibliothèque de ta municipalité ou de ton école lorsque ces lieux rouvriront.
- Réponds aux questions posées au fil de l'histoire. Tu peux écrire tes réponses sur une feuille ou à l'ordinateur ou bien les dire à haute voix à quelqu'un qui vit avec toi.
- L'auteur-illustrateur Thierry Dedieu utilise un langage soutenu dans cette histoire. Certaines des questions en annexe te demandent de trouver des synonymes des mots employés.
- Par la suite, consulte [cet article](#) qui explique qui est l'auteur et illustrateur Thierry Dedieu.
- Pour aller plus loin, tu peux t'informer sur [les estampes](#).

**Lis le début de l'histoire *Le maître des estampes* de Thierry Dedieu et réponds aux questions au fil des pages.** Source : *Le maître des estampes*, Thierry Dedieu, Seuil Jeunesse, 2010, Non paginé.



De quoi crois-tu qu'il sera question dans cette histoire?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Sais-tu ce qu'est une estampe?

---

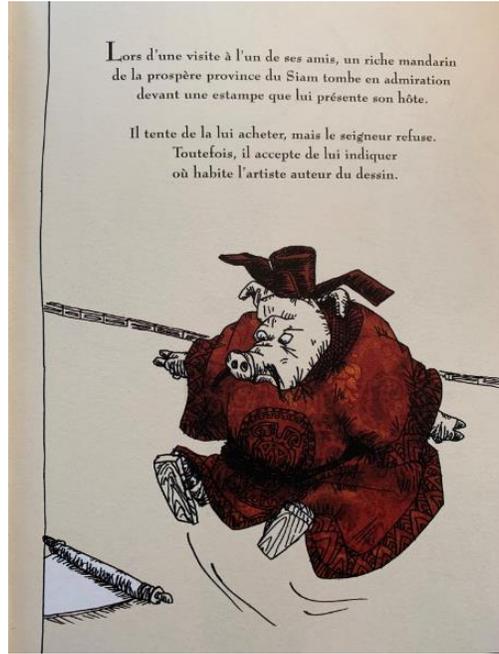
---

---

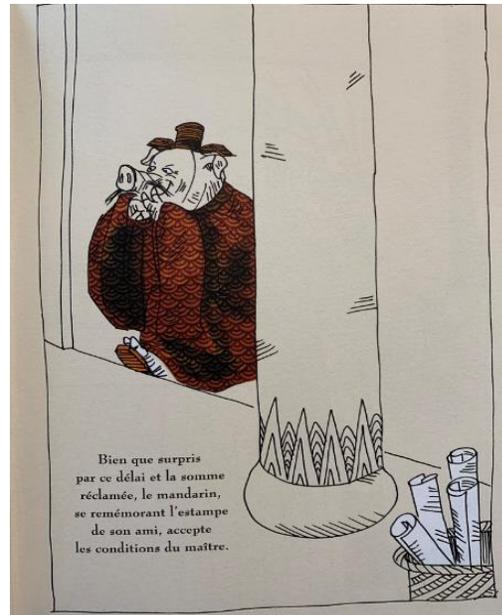
---

---

---



Trouve un synonyme du mot prospère. -----



Pourquoi crois-tu que le maître des estampes exige un si long laps de temps avant de produire un dessin?

-----

-----

-----

Pourquoi crois-tu que le mandarin accepte d'attendre aussi longtemps pour recevoir son estampe?

-----

-----

-----

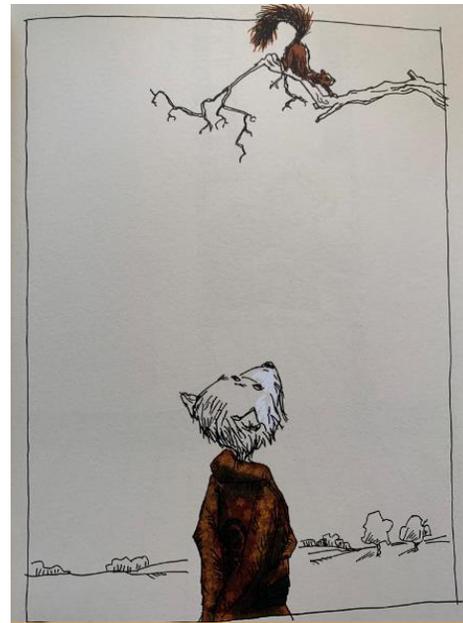
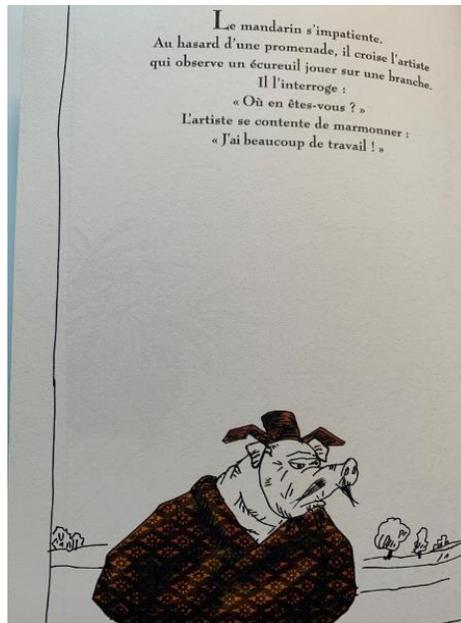


Que penses-tu que le maître des estampes fait en observant par la fenêtre?

---

---

---

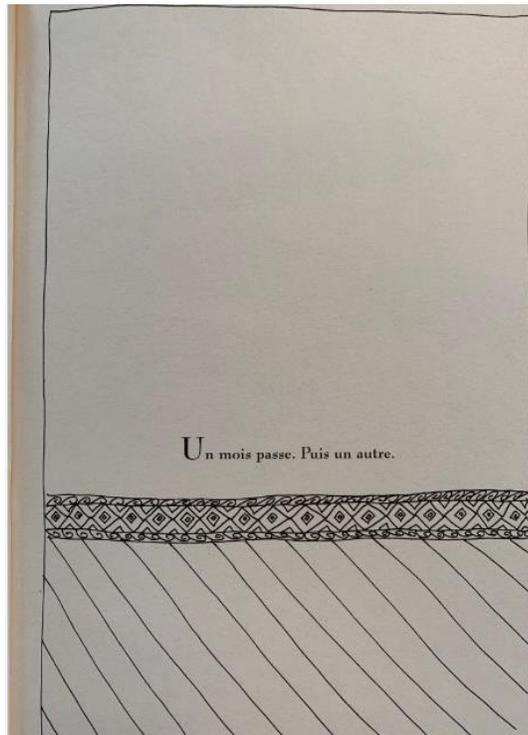


À ton avis, que fait le maître des estampes sur la page de droite?

---

---

Trouve un synonyme du mot marmonner. ....

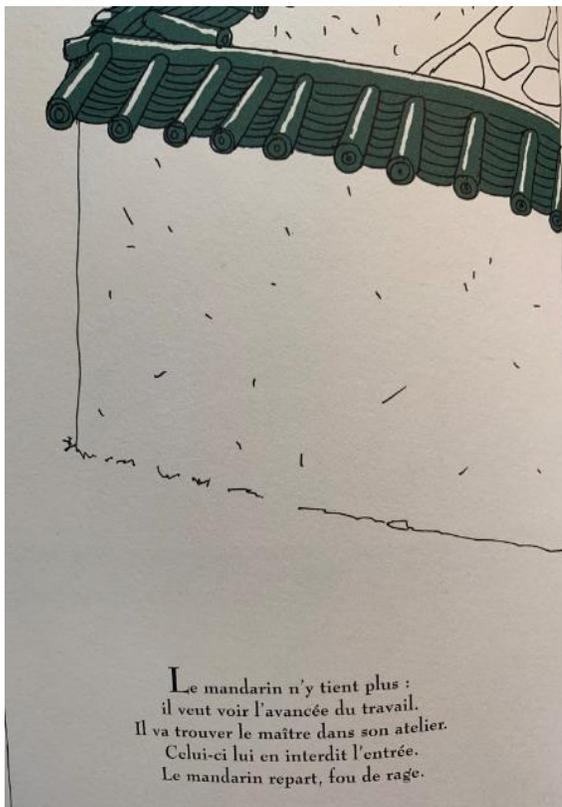


À ton avis, qu'est-ce que le maître des estampes est en train de faire?

---

---

---



Crois-tu que le mandarin a raison de réagir de la sorte?

---

---

---

---

---

À sa place, aurais-tu toi aussi été en colère?

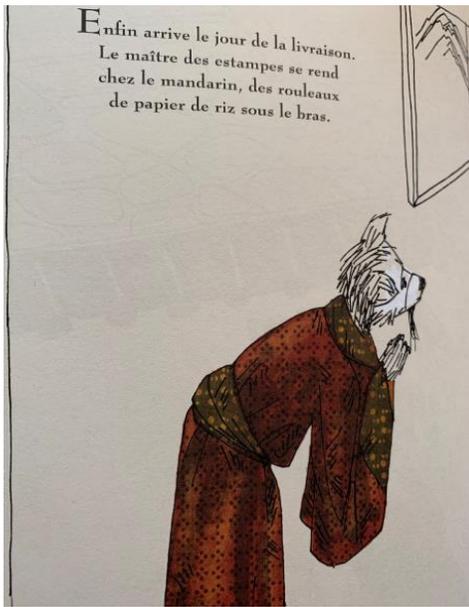
---

---

---

---

---



Que signifie l'expression avec empressement ?

---

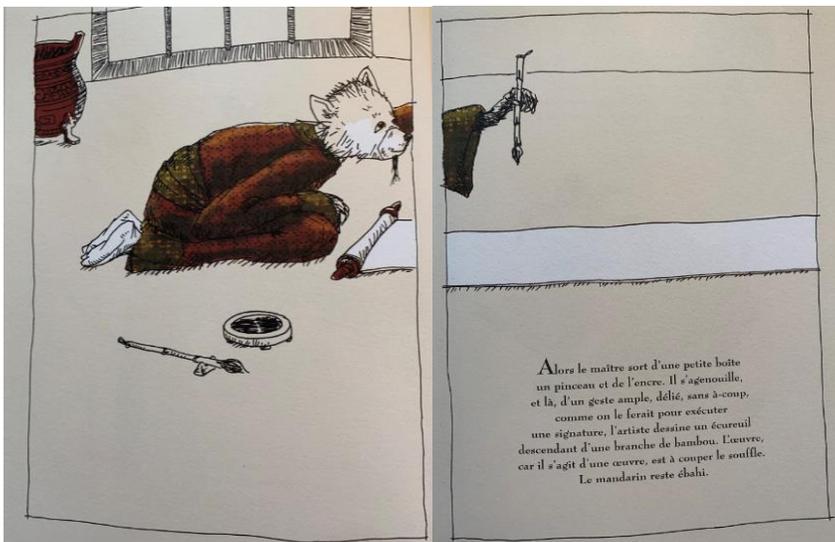
---

---

---

---

---



Trouve un synonyme au mot ébahi.

---

Comment crois-tu qu'il soit possible que le maître des estampes ait pu produire un dessin avec autant de justesse et aussi rapidement?

---

---

---

---

---

---

Crois-tu que le mandarin est content du travail final du maître des estampes? Qu'est-ce qui te permet de l'affirmer? \_\_\_\_\_

Selon toi, quelles techniques l'auteur a-t-il utilisées pour faire les illustrations?

Comment imagines-tu la suite de l'histoire?

---

---

---

---

## Mathématique

### Bataille navale<sup>1</sup>



#### Consigne à l'élève

- Sur sa feuille, chaque joueur positionne les six bateaux sur sa carte.
  - Sur ta carte, dessine une ligne correspondant à chacun des six bateaux. Trace cette ligne (voir sous les modèles de bateau), en plaçant les points sur des intersections du plan cartésien.
  - Les bateaux (les lignes) peuvent être placés en position horizontale ou verticale.
- À tour de rôle, chaque joueur nomme les coordonnées d'un point dans le but de trouver les six bateaux de son adversaire.
  - Si les coordonnées correspondent à un point où se trouve un bateau de l'adversaire, il doit te dire : « Touché ! ». Sur ta feuille, marque ce point sur la carte de ton adversaire.
  - S'il n'y a pas de bateau sur ce point, il te dit « À l'eau ! ». Marque ce point d'une autre couleur.
  - Lorsqu'un bateau entier est découvert, ton adversaire te dit « Touché, coulé ! ».
- Le premier joueur à découvrir les six bateaux de son adversaire remporte la partie.

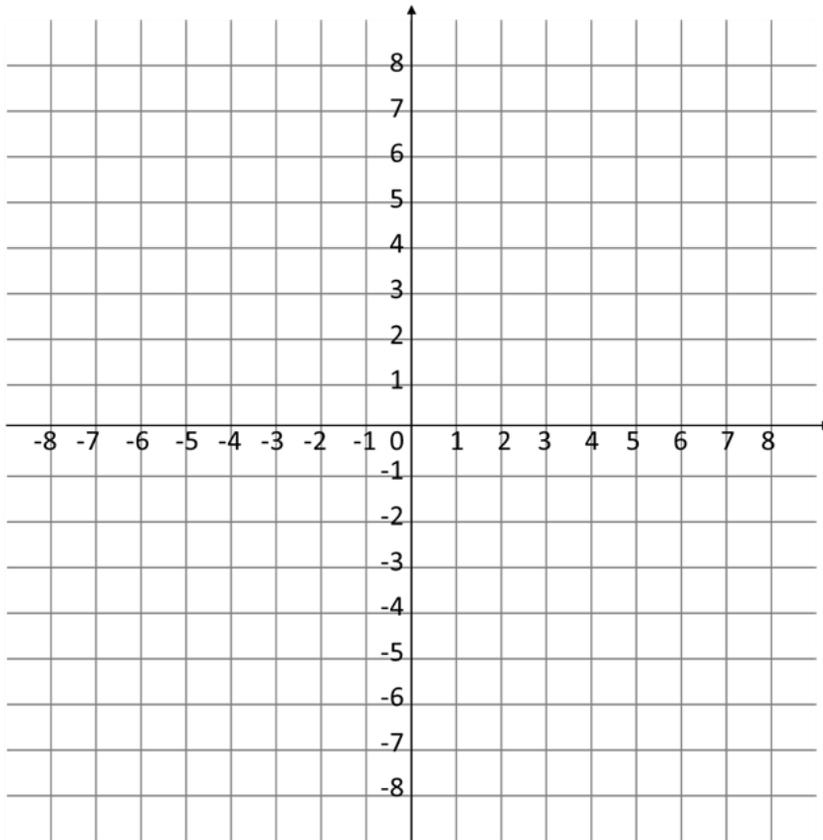
#### Matériel requis

- Les cartes de jeu et les six bateaux à placer. Cette page doit être imprimée deux fois.
- Deux crayons de couleurs différentes.

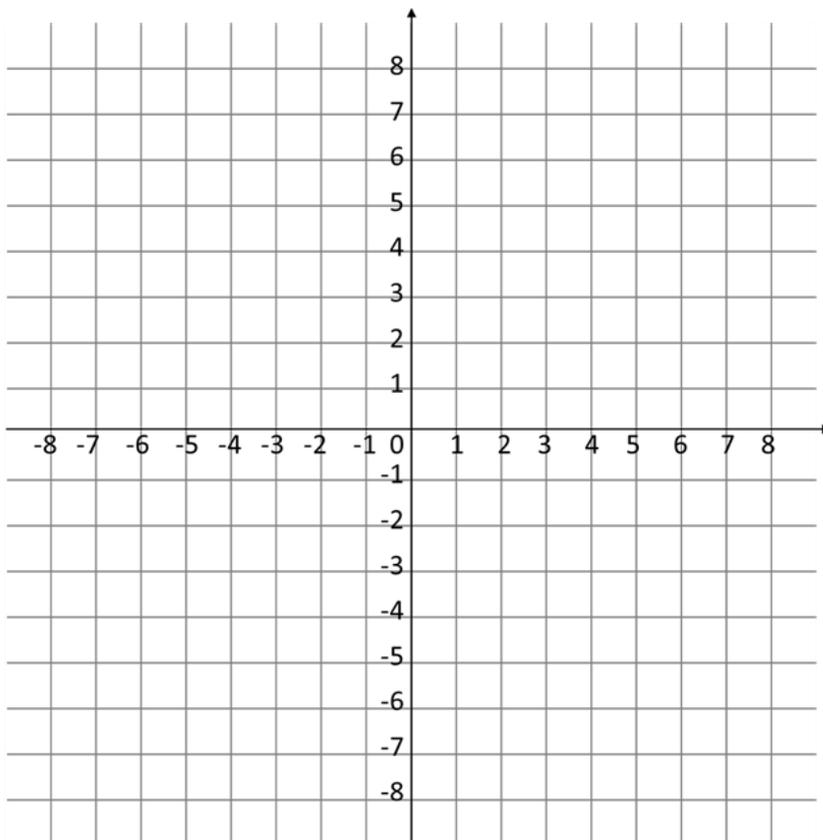


<sup>1</sup> Source : Activité inspirée d'une proposition de Janik Drapeau, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Kamouraska-Rivière-du-Loup).

## Ta carte



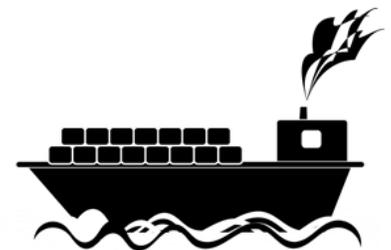
## La carte de ton adversaire



## Les bateaux à placer :



Voilier



Navire  
porte-conteneur



Drakkar



Sous-marin  
nucléaire



Traversier



Kayak



## Science et technologie

### À vos masques !<sup>2</sup>



#### Consigne à l'élève

En cette période de pandémie, nous pouvons nous protéger, entre autres, grâce au masque. Celui-ci protège les autres de nos gouttelettes. Une des caractéristiques à respecter dans la conception d'un masque est la perméabilité à l'air. À la manière d'un ingénieur qui doit choisir les meilleurs matériaux, tu devras investiguer pour trouver ceux qui permettent de bien respirer. Lis les consignes détaillées.

#### Matériel requis

- Trois échantillons de matériaux d'au moins 15 cm x 25 cm (tissu, essuie-tout, mouchoir de papier).
- Vaporisateur rempli d'eau (facultatif).

#### Étapes à suivre

1. Trouve trois matériaux à tester pour identifier ceux qui permettent de bien respirer, c'est-à-dire de faire librement une dizaine de bonnes inspirations et expirations.

2. Place un à un les matériaux devant ton nez et ta bouche (sans trop écraser ton nez) et respire normalement pendant 30 secondes.

3. Pour chaque matériau, note dans un tableau tes observations sur la perméabilité à l'air :

- Le matériau laisse respirer librement ;
- Le matériau bloque un peu la respiration ;
- Le matériau ne permet pas de respirer.

4. Note aussi d'autres caractéristiques (chaleur, humidité, résistance, etc.).

5. Refais les étapes 2 et 3 pendant des durées différentes : 1 minute, 1 minute 30 secondes et 2 minutes.

6. Communique ce que tu as découvert à tes parents en utilisant le vocabulaire proposé à la page suivante.

#### Consigne de sécurité

- Attention! Ne choisis pas de matériaux qui peuvent t'étouffer, comme des sacs en plastique.
- Si, pendant les tests, tu éprouves de la difficulté à respirer, change tout de suite de matériau.

#### Pour aller plus loin

Envie de pousser un peu plus loin l'investigation? Utilise plusieurs couches du même matériau ou une combinaison de matériaux. Fais une fiche aide-mémoire des consignes à respecter pour éviter d'être contaminé (se laver les mains, ne pas porter les mains au visage, respecter le principe de distanciation, etc.). Tu peux également explorer le site de la [Santé publique](#) et ses recommandations.

Fais attention de tester des matériaux qui sont vraiment différents. Voici des idées : papier mouchoir, papier essuie-tout, taie d'oreiller, drap, serviette, débarbouillette, chandail (t-shirt), linge à vaisselle, etc.

<sup>2</sup> Source : Activité proposée par Donald Gaudreau, conseiller pédagogique (Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île), et Geneviève Morin, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Montréal).

Utilise les mots suivants pour t'exprimer plus clairement pendant et après ton expérience.

Air	Hygiène
Absorber, absorption	Inspiration, inspirer
Buée	Imperméable
Chaud	Matériau (coton, polyester, spandex, papier, rayonne, lin, nylon...)
Chiffon	Odeur
Confort	Opaque
Coton	Perméable
Danger	Respiration, respirer
Eau	Sec
Épaisseur	Sécurité
Expiration, expirer	Tissage, tissé
Humide	Tissu

### Fiche d'observations des résultats

À vos masques ! Tableau des résultats				
Note tes observations				
Matériau	30 secondes	1 minute	1min30s	2 minutes

## Éthique et culture religieuse

### De Lascaux aux médias sociaux<sup>3</sup>



#### Consigne à l'élève

Cette activité te permettra de réfléchir aux différentes façons dont les membres d'une société peuvent s'exprimer et laisser des traces. Tu pourras :

- Réaliser les défis 1 à 4 de l'activité [De Lascaux aux médias sociaux](#) ; 
- Explorer les grottes de Lascaux au moyen d'une visite virtuelle et nommer différentes formes d'art et d'expression qui existent aujourd'hui ;
- Te questionner sur l'utilisation des médias sociaux comme lieux d'expression.

Voici une image de la page d'accueil 😊

### De Lascaux aux médias sociaux

Cette activité te permettra de réfléchir aux différentes façons dont les membres d'une société peuvent s'exprimer, laisser des traces.

PSSST ! Tu auras peut-être besoin d'un adulte pour lire les consignes !

Voici trois (3) options. Choisis celle qui te convient le mieux.



Débuter l'activité

Clique ici pour faire toute l'activité en ligne sous forme de défis.



Répondre aux questions à l'écran

Clique ici pour ouvrir un document qui contient toutes les questions. Tu pourras répondre aux questions directement à l'écran. Cette option nécessite un compte Google.



Télécharger et imprimer

Clique ici pour avoir accès aux documents à télécharger. Tu pourras les imprimer.

Activité d'apprentissage élaborée en collaboration avec Thierry Nadeau (CS du Chemin-du-Roy)

<sup>3</sup> Source : Activité proposée par l'équipe du Service national du RÉCIT du domaine du développement de la personne et disponible sur [ecralamaison.ca](http://ecralamaison.ca).

La plupart des cliparts de ce document ont été pris sur FreePik.

< <https://www.freepik.com/home> >



Merci ! 😊

## Sources pour les activités :

### Mathématique : Bataille navale

Source : Activité inspirée d'une proposition de Janik Drapeau, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Kamouraska-Rivière-du-Loup).

### Science et technologie : À vos masques !

Source : Activité proposée par Donald Gaudreau, conseiller pédagogique (Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île), et Geneviève Morin, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Montréal).

### Éthique et culture religieuse : De Lascaux aux médias sociaux

Source : Activité proposée par l'équipe du Service national du RÉCIT du domaine du développement de la personne et disponible sur [eclaircison.ca](http://eclaircison.ca).



# Trousse éducative du Ministère de l'éducation

## 5<sup>e</sup> année

Semaine du 18 mai 2020

# Documents complémentaires

Des documents complémentaires sont disponibles pour chaque niveau et pour chaque matière.

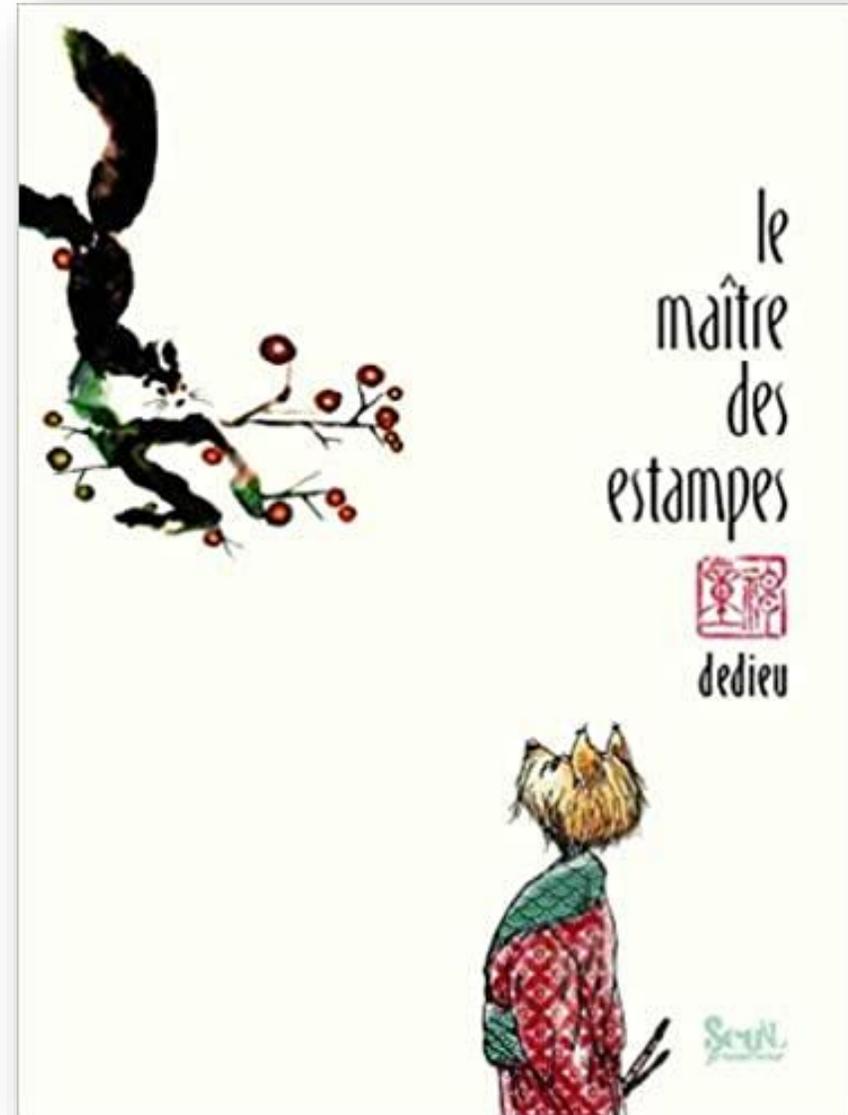
N'oubliez pas d'aller les consulter.

Il s'agit de fiches à imprimer qui accompagnent chacune des activités.



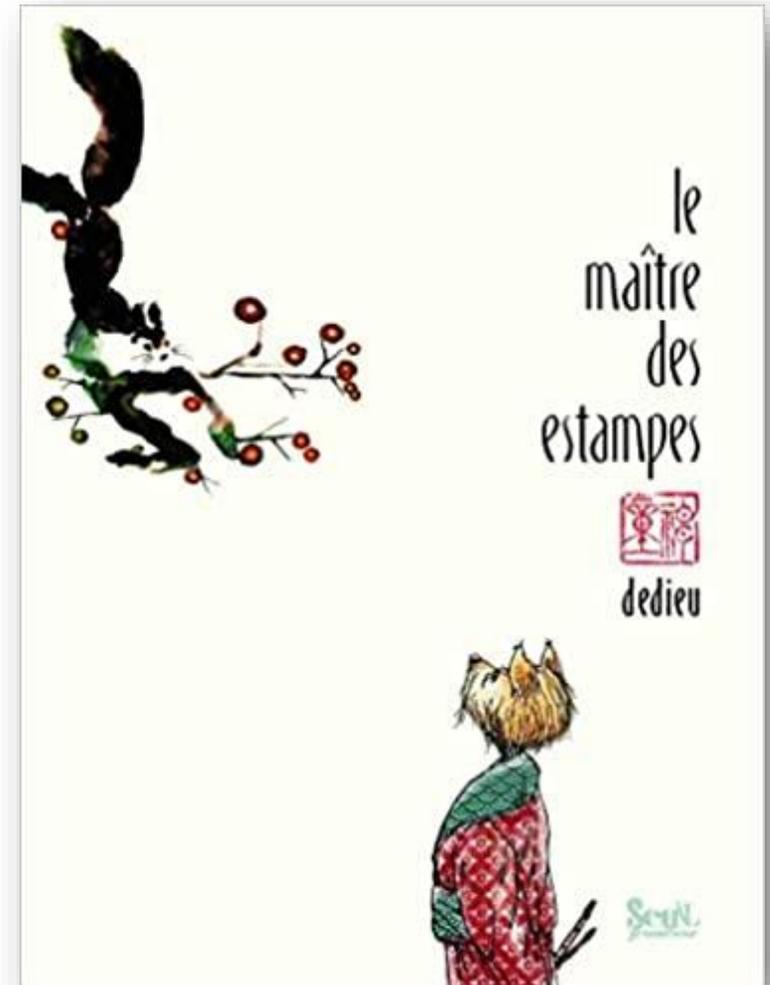
# Français

## Le maître des estampes



# Consignes à l'élève

- Lis l'histoire *Le maître des estampes* présentée dans les prochaines pages.
- Cette histoire s'apparente à une fable.
- On ne l'a pas reproduite en entier pour respecter les droits d'auteur. Tu pourras lire la suite en empruntant le livre dans une bibliothèque de ta municipalité ou de ton école lorsque ces lieux rouvriront.



Source : Le maître des estampes,  
Thierry Dedieu, Seuil Jeunesse,  
2010, Non paginé.

# Pendant la lecture...

- Réponds aux questions posées au fil de l'histoire.
- Tu peux écrire tes réponses sur une feuille ou à l'ordinateur ou bien les dire à haute voix à quelqu'un qui vit avec toi.
- L'auteur-illustrateur Thierry Dedieu utilise un langage soutenu dans cette histoire. Certaines des questions te demandent de trouver des synonymes des mots employés.



le  
maître  
des  
estampes



dedieu



Seul  
jeunesse

## Questions

- De quoi crois-tu qu'il sera question dans cette histoire?
- Sais-tu ce qu'est une estampe?



Lors d'une visite à l'un de ses amis, un riche mandarin de la prospère province du Siam tombe en admiration devant une estampe que lui présente son hôte.

Il tente de la lui acheter, mais le seigneur refuse. Toutefois, il accepte de lui indiquer où habite l'artiste auteur du dessin.



## Question

- Trouve un synonyme du mot prospère.



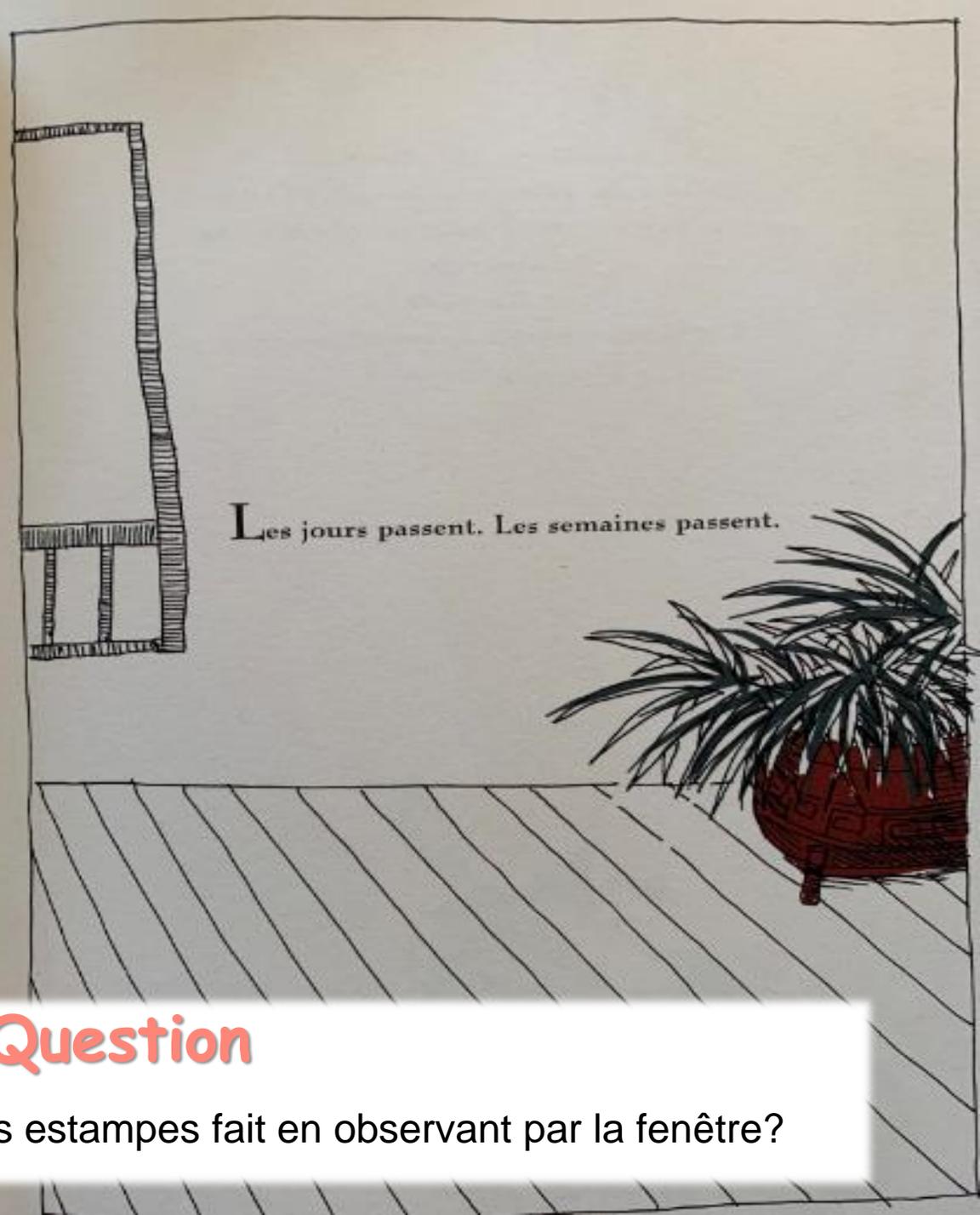
Le mandarin se précipite chez ce maître des estampes et le prie de lui faire un dessin. Le maître accepte. Mais le seigneur devra attendre six mois et lui verser d'avance la moitié de la somme de cinq mille yens.



Bien que surpris par ce délai et la somme réclamée, le mandarin, se remémorant l'estampe de son ami, accepte les conditions du maître.

## Questions

- Pourquoi crois-tu que le maître des estampes exige un si long laps de temps avant de produire un dessin?
- Pourquoi crois-tu que le mandarin accepte d'attendre aussi longtemps pour recevoir son estampe?



Les jours passent. Les semaines passent.

## Question

- Que penses-tu que le maître des estampes fait en observant par la fenêtre?

Le mandarin s'impatiente.  
Au hasard d'une promenade, il croise l'artiste  
qui observe un écureuil jouer sur une branche.

Il l'interroge :

« Où en êtes-vous ? »

L'artiste se contente de marmonner :

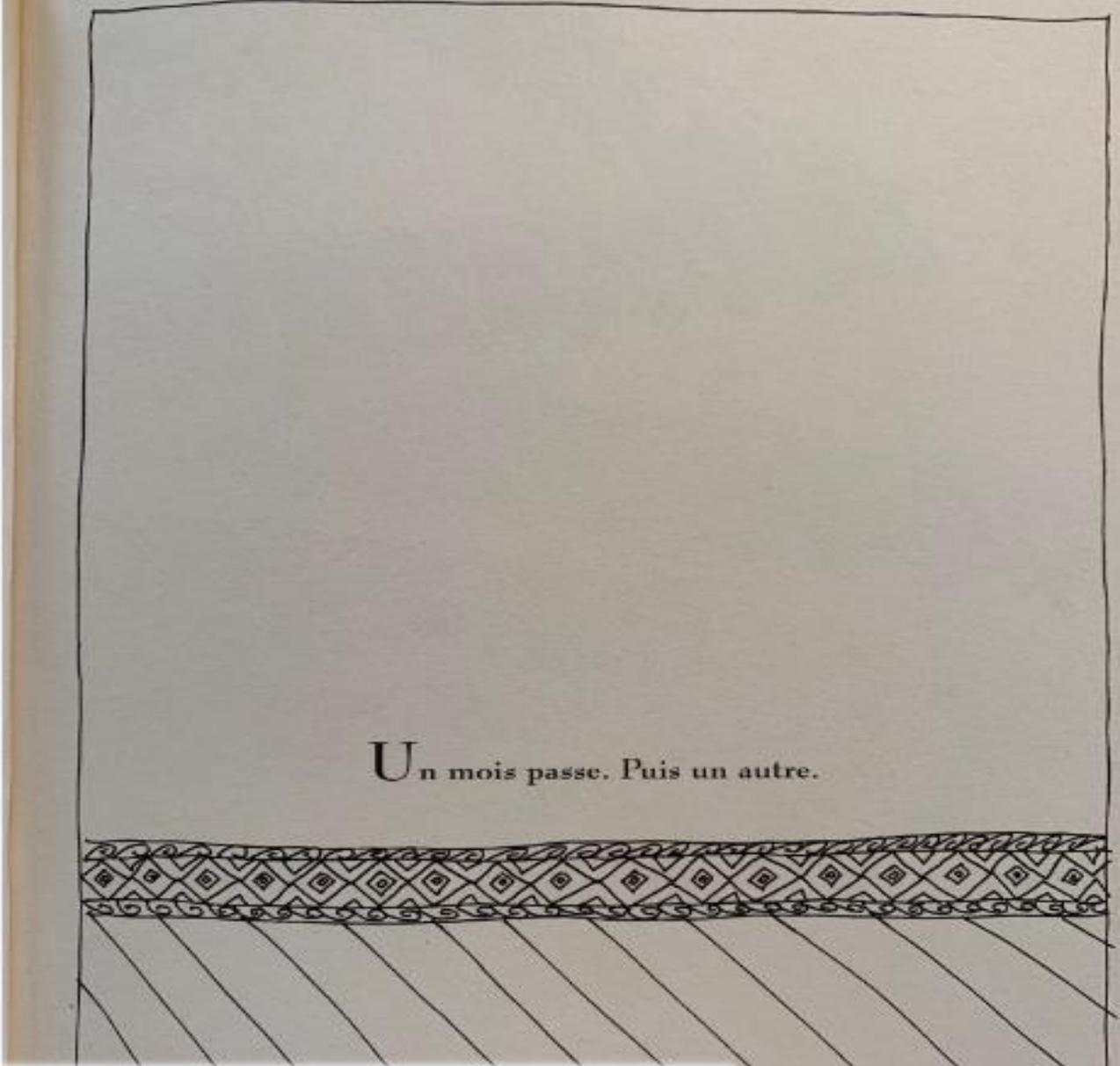
« J'ai beaucoup de travail ! »



## Questions

- À ton avis, que fait le maître des estampes sur la page de droite?
- Trouve un synonyme du mot marmonner.





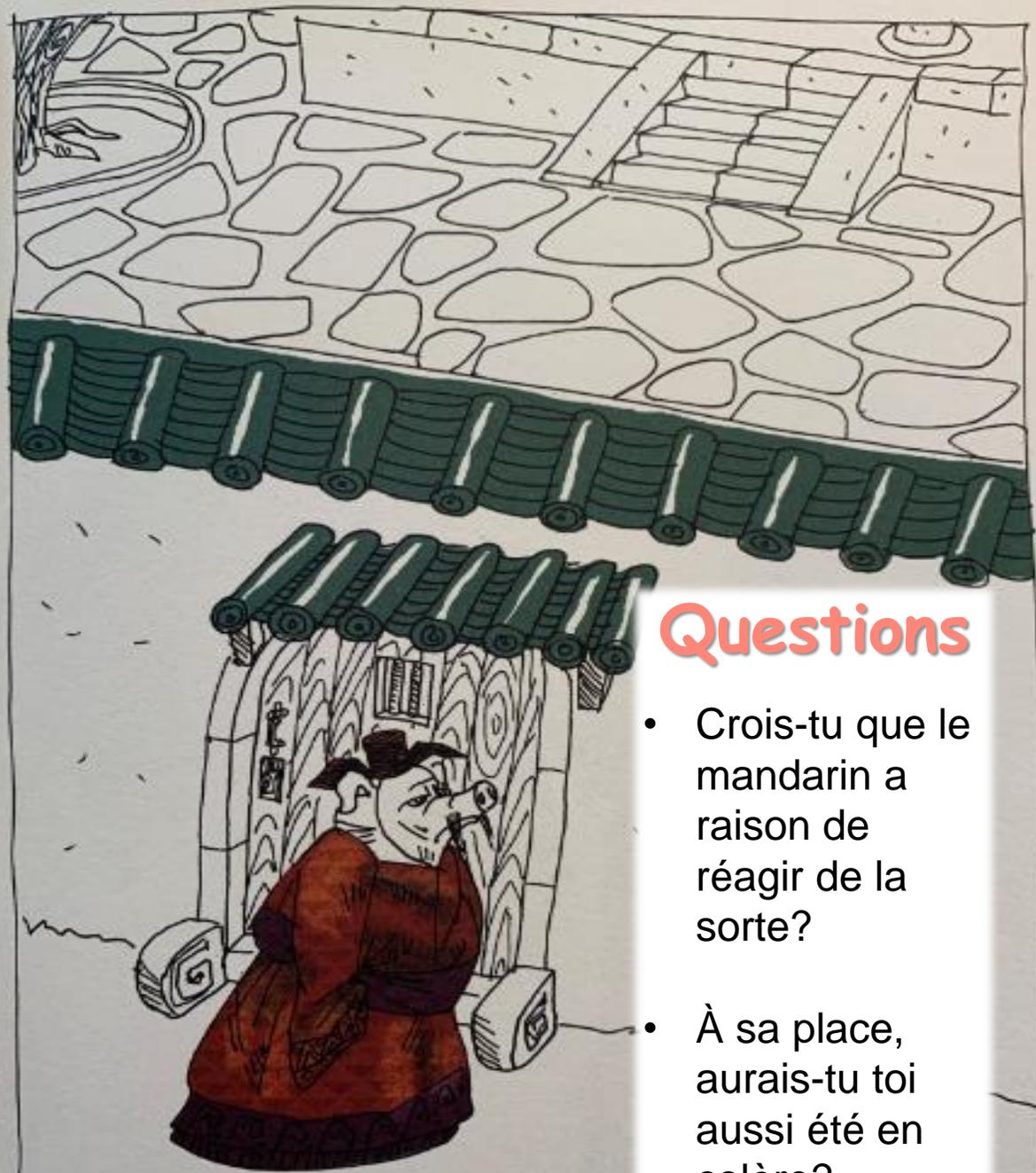
Un mois passe. Puis un autre.

## Question

- À ton avis, qu'est-ce que le maître des estampes est en train de faire?



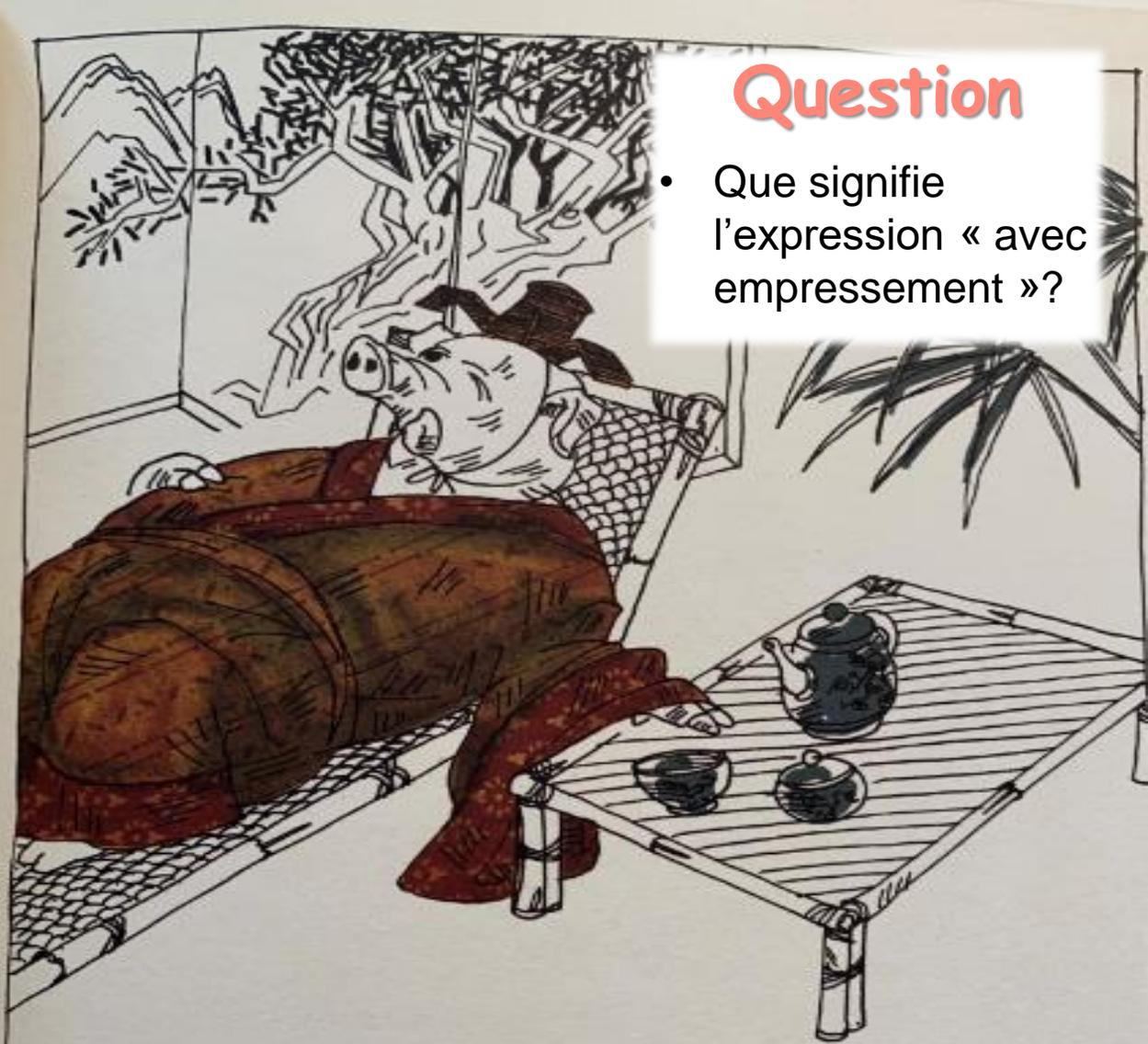
Le mandarin n'y tient plus :  
il veut voir l'avancée du travail.  
Il va trouver le maître dans son atelier.  
Celui-ci lui en interdit l'entrée.  
Le mandarin repart, fou de rage.



## Questions

- Crois-tu que le mandarin a raison de réagir de la sorte?
- À sa place, aurais-tu toi aussi été en colère?

Enfin arrive le jour de la livraison.  
Le maître des estampes se rend  
chez le mandarin, des rouleaux  
de papier de riz sous le bras.



## Question

- Que signifie l'expression « avec empressement » ?

Le mandarin faisait sa sieste.  
Il se lève, s'empare d'un rouleau et le déroule  
avec empressement. Le papier est vierge.



Alors le maître sort d'une petite boîte un pinceau et de l'encre. Il s'agenouille, et là, d'un geste ample, délié, sans à-coup, comme on le ferait pour exécuter une signature, l'artiste dessine un écureuil descendant d'une branche de bambou. L'œuvre, car il s'agit d'une œuvre, est à couper le souffle. Le mandarin reste ébahi.

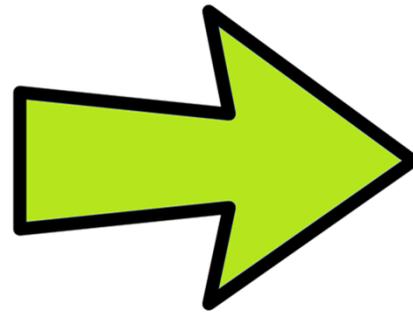
# Questions

- Comment crois-tu qu'il soit possible que le maître des estampes ait pu produire un dessin avec autant de justesse et aussi rapidement?
- Trouve un synonyme au mot ébahi.
- Crois-tu que le mandarin est content du travail final du maître des estampes? Qu'est-ce qui te permet de l'affirmer?
- Selon toi, quelles techniques l'auteur a-t-il utilisées pour faire les illustrations?
- Comment imagines-tu la suite de l'histoire?

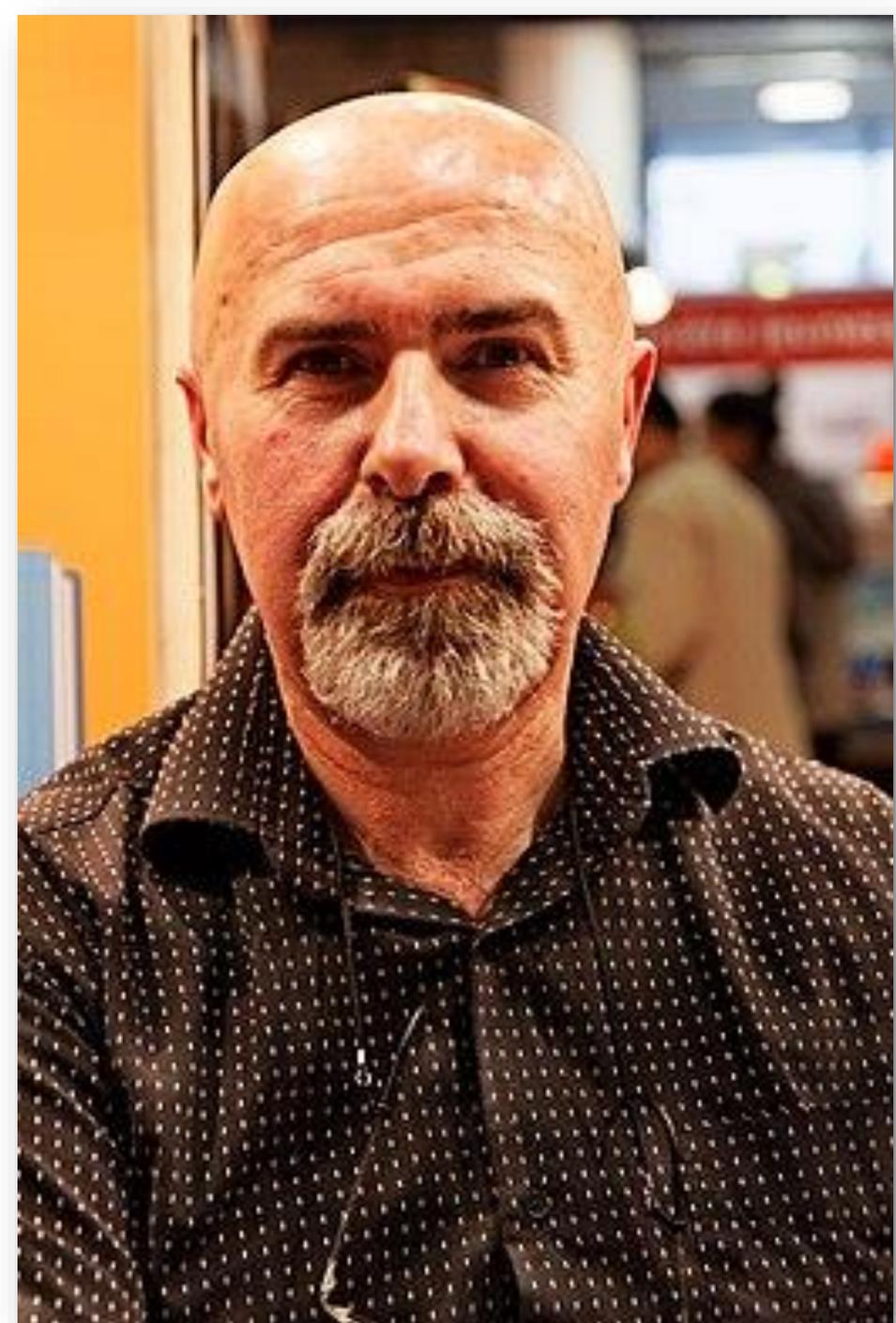
# Après la lecture...

- Maintenant, consulte un article qui explique qui est l'auteur et illustrateur Thierry Dedieu.

*Clique sur l'image  
pour consulter le  
document.*



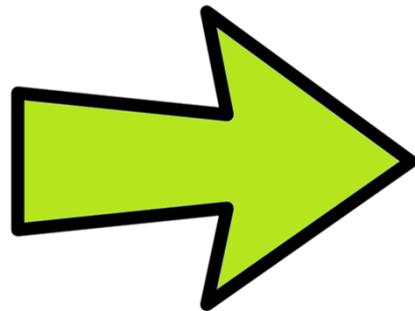
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Thierry\\_Dedieu](https://fr.wikipedia.org/wiki/Thierry_Dedieu)



# Pour aller plus loin...

- Tu peux t'informer sur les estampes.

Clique sur l'image  
pour consulter le  
document.



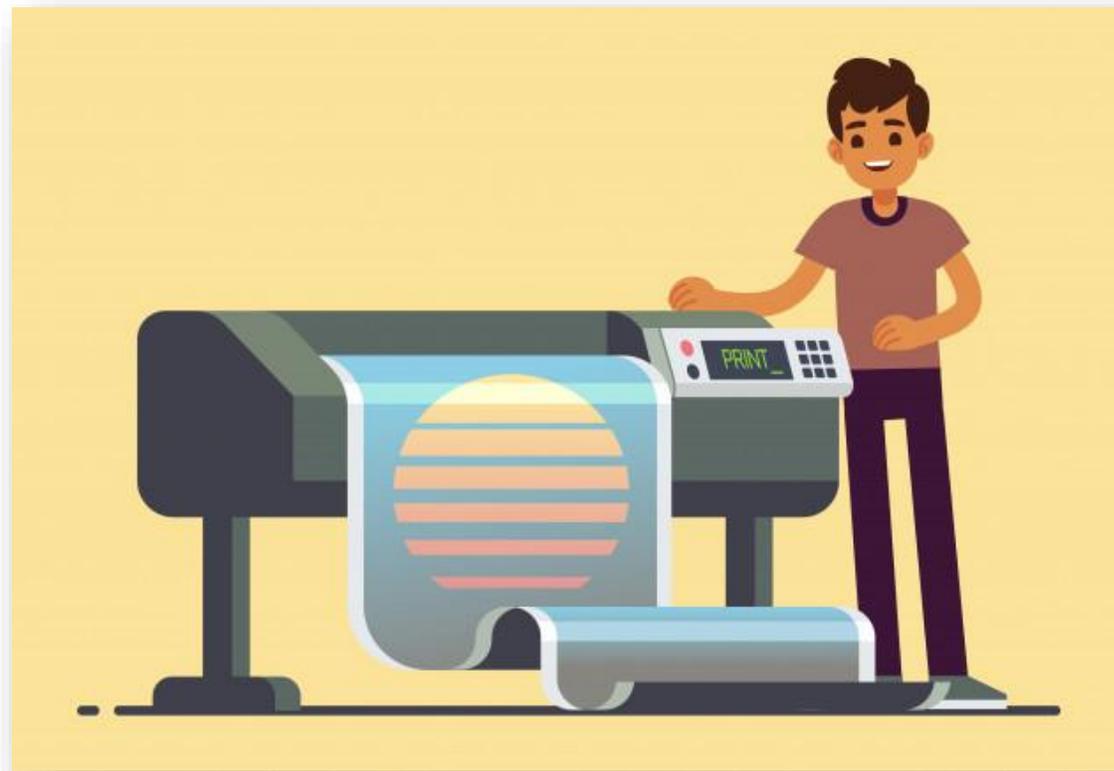
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Estampe>

# Mathématique

## Bataille navale



Pour cette activité, je te suggère d'imprimer les cartes à jouer dans les documents complémentaires.



# Consignes à l'élève

- Sur sa feuille, chaque joueur positionne les six bateaux sur sa carte.
  - Sur ta carte, dessine une ligne correspondant à chacun des six bateaux. Trace cette ligne (voir sous les modèles de bateau), en plaçant les points sur des intersections du plan cartésien.
  - Les bateaux (les lignes) peuvent être placés en position horizontale ou verticale.

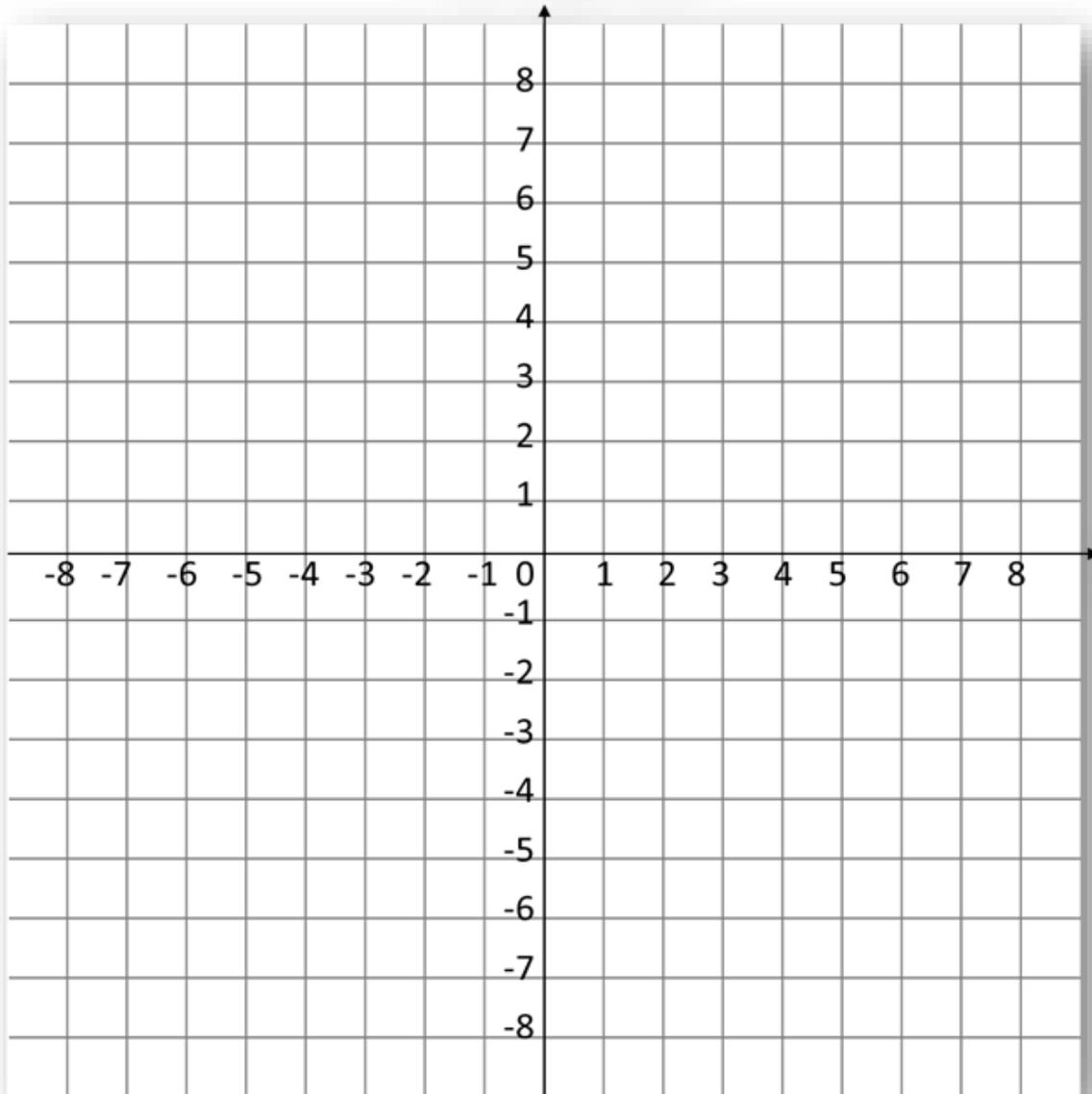


# Suite...

- À tour de rôle, chaque joueur nomme les coordonnées d'un point dans le but de trouver les six bateaux de son adversaire.
- Si les coordonnées correspondent à un point où se trouve un bateau de l'adversaire, il doit te dire : « Touché! ». Sur ta feuille, marque ce point sur la carte de ton adversaire.
- S'il n'y a pas de bateau sur ce point, il te dit « À l'eau! ». Marque ce point d'une autre couleur.
- Lorsqu'un bateau entier est découvert, ton adversaire te dit « Touché, coulé! ».
- Le premier joueur à découvrir les six bateaux de son adversaire remporte la partie.



# Ta carte



# Bateaux à placer



Voilier



Sous-marin  
nucléaire



Navire  
porte-conteneur



Traversier



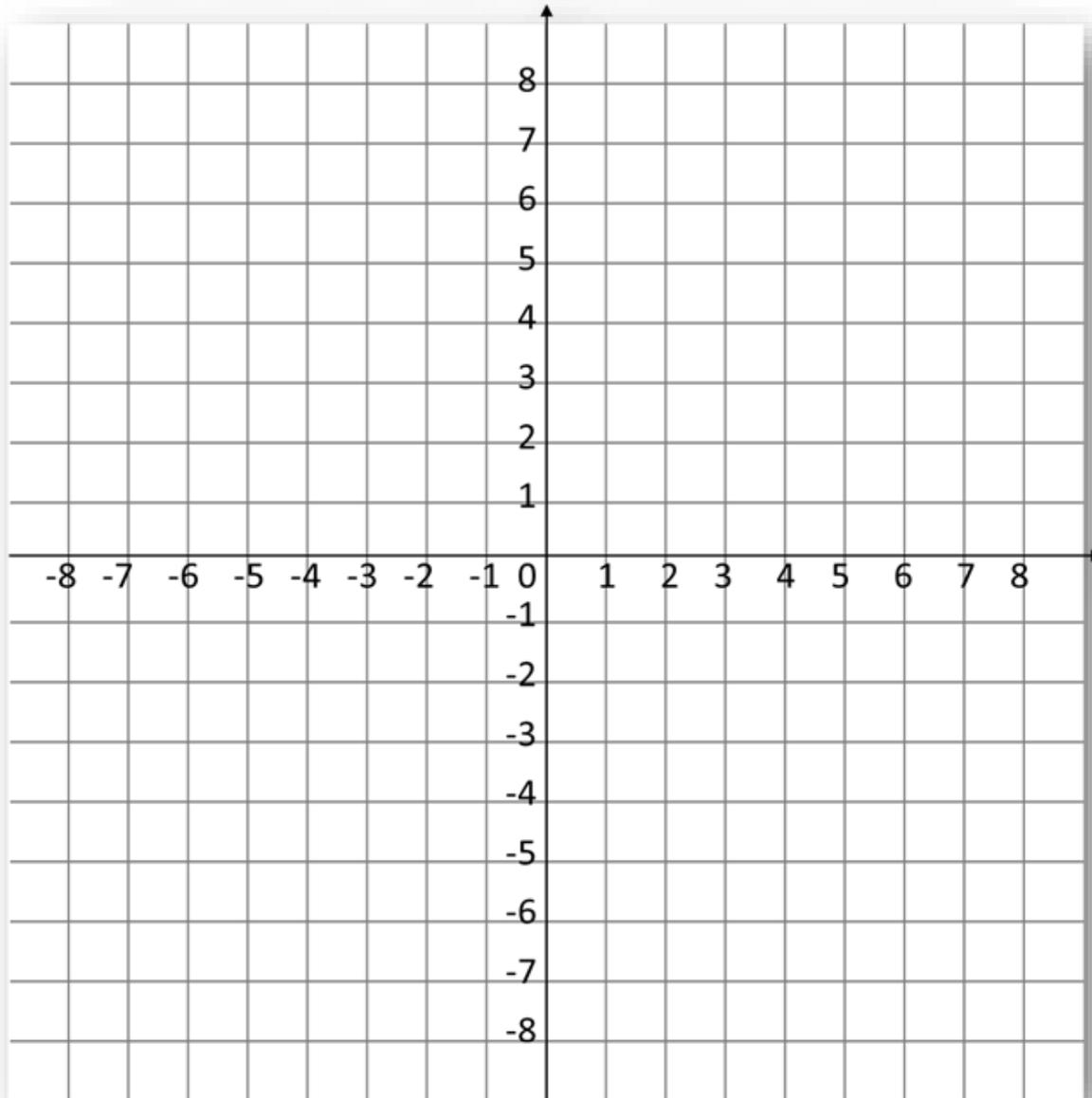
Drakkar



Kayak



# La carte de ton adversaire



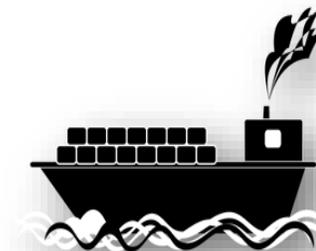
# Bateaux à placer



Voilier



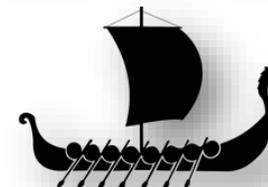
Sous-marin  
nucléaire



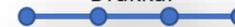
Navire  
porte-conteneur



Traversier



Drakkar



Kayak



# Science et technologie

À vos  
masques!



Source : Activité proposée par Donald Gaudreau, conseiller pédagogique (Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île), et Geneviève Morin, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Montréal).

# Consignes à l'élève

- En cette période de pandémie, nous pouvons nous protéger, entre autres, grâce au masque. Celui-ci protège les autres de nos gouttelettes.
- Une des caractéristiques à respecter dans la conception d'un masque est la perméabilité à l'air.
- À la manière d'un ingénieur qui doit choisir les meilleurs matériaux, tu devras investiguer pour trouver ceux qui permettent de bien respirer.



# Matériel requis

- Cinq échantillons de matériaux d'au moins 15 cm x 25 cm (tissu, essuie-tout, mouchoir de papier, etc.).
- Vaporisateur rempli d'eau (facultatif).

# Étapes à suivre

1

Trouve cinq matériaux à tester pour identifier ceux qui permettent de bien respirer, c'est-à-dire de faire librement une dizaine de bonnes inspirations et expirations.

2

Place un à un les matériaux devant ton nez et ta bouche (sans trop écraser ton nez) et respire normalement pendant 30 secondes.

\* Fais attention de tester des matériaux qui sont vraiment différents.

\* Voici des idées : papier mouchoir, papier essuie-tout, taie d'oreiller, drap, serviette, débarbouillette, chandail (t-shirt), linge à vaisselle, etc.

3

Pour chaque matériau, note dans un tableau tes observations sur la perméabilité à l'air :

- Le matériau laisse respirer librement;
- Le matériau bloque un peu la respiration;
- Le matériau ne permet pas de respirer.

4

Note aussi d'autres caractéristiques (chaleur, humidité, résistance, etc.).

5

Refais les étapes 2 et 3 pendant des durées différentes : 1 minute, 1 minute 30 secondes et 2 minutes.

6

Communique ce que tu as découvert à tes parents en utilisant le vocabulaire aux pages suivantes.

# Consignes de sécurité

- Attention! Ne choisis pas de matériaux qui peuvent t'étouffer, comme des sacs en plastique.
- Si, pendant les tests, tu éprouves de la difficulté à respirer, change tout de suite de matériau.



# Vocabulaire proposé

Air	Hygiène
Absorber, absorption	Inspiration, inspirer
Buée	Imperméable
Chaud	Matériau (coton, polyester, spandex, papier, rayonne, lin, nylon...)
Chiffon	Odeur
Confort	Opaque
Coton	Perméable
Danger	Respiration, respirer
Eau	Sec
Épaisseur	Sécurité
Expiration, expirer	Tissage, tissé
Humide	Tissu

# Modèle de fiche d'observation des résultats

A vos masques ! Tableau des résultats

Légende

 : premières observations

 : observations ajoutées

MATÉRIAU	30 s	1 min	1 min 30 s	2 min
Papier mouchoir (observation: le mouchoir est plus petit que 25 cm)	respire <sup>très</sup> librement un peu chaud (moins que les autres)			
Debarbouillette (ratine de coton)	<ul style="list-style-type: none"><li>respire librement</li><li>chaud</li><li>buée dans les lunettes</li></ul>			
Taie d'oreiller (coton et polyester)	<ul style="list-style-type: none"><li>bloque un peu l'air</li><li>chaud</li></ul>			

# Éthique et culture religieuse

## De Lascaux aux médias sociaux



Source : Activité proposée par l'équipe du Service national du RÉCIT du domaine du développement de la personne et disponible sur [ecralamaison.ca](http://ecralamaison.ca).

# Consignes à l'élève

Cette activité te permettra de réfléchir aux différentes façons dont les membres d'une société peuvent s'exprimer et laisser des traces.

Tu pourras :

- Réaliser les défis 1 à 4 de l'activité.
- Explorer les grottes de Lascaux au moyen d'une visite virtuelle et nommer différentes formes d'art et d'expression qui existent aujourd'hui;
- Te questionner sur l'utilisation des médias sociaux comme lieux d'expression.

# Activité



Clique sur l'image pour consulter le site de l'activité ou inscris le lien suivant : <https://sites.google.com/recitdp.qc.ca/lascaux/accueil>.

La plupart des cliparts de ce document ont été pris sur FreePik.

< <https://www.freepik.com/home> >



**Fiche**

## Texte supplémentaire

**12**  
Thème 12

**La famille de M<sup>lle</sup> Latulipe****LECTURE**

Lis le texte pour savoir ce qui préoccupe les voisins de la rue Bellevie.

**La famille de M<sup>lle</sup> Latulipe**

La rue Bellevie, où demeure M<sup>lle</sup> Latulipe, est comme un mille-pattes qui aurait une patte boiteuse. Toutes les maisons sont semblables, sauf celle de M<sup>lle</sup> Latulipe. Partout, les toits et les murs sont fraîchement peints, les haies d'arbustes sont soigneusement taillées et les pelouses sont tondues, mais c'est tout le contraire au numéro 27 chez M<sup>lle</sup> Latulipe !

Le numéro 27 est la patte boiteuse du mille-pattes. Le toit de la maison est rayé d'orange et de rouge, les murs sont jaunes, et les fenêtres ainsi que les portes sont mauves. Les haies échevelées envahissent le jardin. La pelouse n'est pas tonduée et les végétaux envahissants donnent à cet endroit une allure de jungle.

— Le numéro 27 enlaidit notre quartier, se plaint l'occupant du numéro 29.

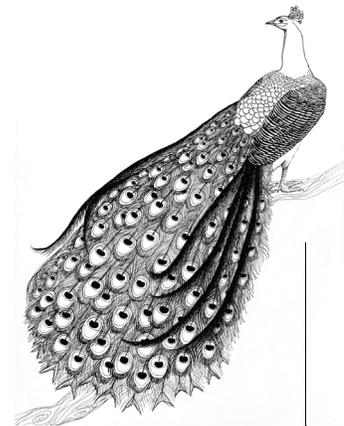
— Je vais écrire au maire, menace la dame qui habite au numéro 31.

— Tu fais bien, approuve son mari en chassant les paons de M<sup>lle</sup> Latulipe de son garage.

M<sup>lle</sup> Latulipe adore son jardin. « C'est toute ma vie », pense-t-elle en s'y promenant.

Une grande famille lui tient compagnie. Il y a Vadrouille, le vieux chien qui est sourd. Il y a Gouttière, le chat. Il y a aussi Arc-en-ciel, le perroquet, qui crie toujours « Beurk ! Pas bon ! », peu importe ce qu'il mange, et « Tais-toi ! » quand il est contrarié. Il y a des poissons dans l'étang, des lapins et des cochons d'Inde dans les herbes hautes.

Enfin, il y a les paons, qui font la fierté et la joie de M<sup>lle</sup> Latulipe.



Quels passages se rapportent à ton intention de lecture ?



Après avoir reçu quelques plaintes des voisins, le maire envoie une lettre à M<sup>lle</sup> Latulipe. Elle l'ouvre et la lit. →

45 — Comme c'est gentil, dit M<sup>lle</sup> Latulipe. Le maire va nous rendre visite !

Lorsque le maire arrive le mardi suivant, un groupe de personnes l'attendent sur le trottoir pour lui souhaiter la bienvenue. Tous applaudissent et sautent de joie lorsqu'il descend de sa voiture.

50 Pendant ce temps, au numéro 27... Le jardin de M<sup>lle</sup> Latulipe est éblouissant. L'air est rempli de parfums et les oiseaux chantent. Dans les herbes hautes, des enfants nourrissent les lapins et les cochons d'Inde tout en s'amusant. Les paons déploient leur queue dont les plumes brillent au soleil.

60 Le maire s'avance vers M<sup>lle</sup> Latulipe l'air sévère. Elle est assise au milieu d'un groupe d'élèves souriants, accompagnés de leurs enseignants, qui lui posent un tas de questions. Le maire discute avec eux. Il leur pose aussi toutes sortes de questions et reste assis là durant deux heures.

65 Le jeudi suivant, une camionnette de la municipalité s'arrête devant la maison de M<sup>lle</sup> Latulipe. Un homme en descend. Il installe une grande pancarte sur un lampadaire, puis il repart. La pancarte se lit comme suit :

*Mademoiselle Latulipe,*  
 30 *Vos voisins se plaignent de votre jardin en désordre et de vos animaux sauvages en liberté. Vos lapins et vos cochons d'Inde ont mangé les fleurs exotiques d'une voisine. D'autres personnes*  
 35 *trouvent que votre jardin enlaidit le quartier. Un homme affirme que vos paons ont endommagé sa voiture.*  
*En tant que maire, j'estime que je dois veiller à la bonne réputation de notre*  
 40 *ville et à la sécurité de tous les citoyens. J'aimerais vous rendre visite mardi après-midi afin de discuter avec vous de cette situation.*  
*Archibald Grondin, maire*

 Que montre l'attitude du maire ?



Adapté de Jack GABOLINSKY, *La famille de M<sup>lle</sup> Latulipe*, coll. Alizé, Montréal, ERPI, 2006, p. 2-6, 16-24.

**1** Donne un argument utilisé par les voisins de M<sup>lle</sup> Latulipe pour amener le maire à intervenir auprès d'elle.

---



---



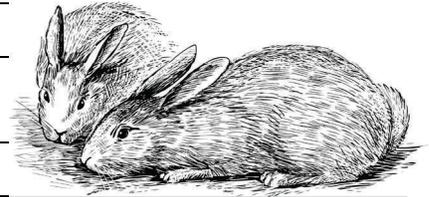
---

**2** Compare la maison de M<sup>lle</sup> Latulipe avec celles de ses voisins.

Maison de M <sup>lle</sup> Latulipe	Maisons de ses voisins
<hr/> <hr/> <hr/>	Les toits et les murs sont fraîchement peints.
Les haies échevelées envahissent le jardin. La pelouse n'est pas tondue.	<hr/> <hr/> <hr/>

**3** Quels dommages les animaux de M<sup>lle</sup> Latulipe ont-ils causés ?

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**4** Le perroquet de M<sup>lle</sup> Latulipe se comporte-t-il bien ? Explique ta réponse.

---



---



---

**5** Comment M<sup>lle</sup> Latulipe réagit-elle à la lettre du maire ?

---



---

**6** a) Quels arguments le maire donne-t-il à M<sup>lle</sup> Latulipe pour justifier sa visite ?

---

---

b) Relève un groupe de mots qui sert à présenter son opinion.

---

**7** a) Des gens attendent le maire sur le trottoir lors de sa visite chez M<sup>lle</sup> Latulipe.  
Qui sont ces gens ?

---

---

b) Pourquoi sautent-ils de joie ?

---

---

**8** a) Pourquoi le maire pose-t-il toutes sortes de questions aux élèves ?



---

---

---

---

b) Comment expliquer que le maire passe un long moment chez M<sup>lle</sup> Latulipe ?

---

---

---

**9** Pourquoi le maire décide-t-il de faire du jardin de M<sup>lle</sup> Latulipe un territoire protégé ?

---

---

---

La famille de M<sup>lle</sup> Latulipe

## LECTURE

Lis le texte pour savoir ce qui préoccupe les voisins de la rue Bellevie.

La famille de M<sup>lle</sup> Latulipe

La rue Bellevie, où demeure M<sup>lle</sup> Latulipe, est comme un mille-pattes qui aurait une patte boiteuse. Toutes les maisons sont semblables, sauf celle de M<sup>lle</sup> Latulipe. Partout, les toits et les murs sont fraîchement peints, les haies d'arbustes sont soigneusement taillées et les pelouses sont tondues, mais c'est tout le contraire au numéro 27 chez M<sup>lle</sup> Latulipe !

Le numéro 27 est la patte boiteuse du mille-pattes. Le toit de la maison est rayé d'orange et de rouge, les murs sont jaunes, et les fenêtres ainsi que les portes sont mauves. Les haies échevelées envahissent le jardin. La pelouse n'est pas tonduée et les végétaux envahissants donnent à cet endroit une allure de jungle.

— Le numéro 27 enlaidit notre quartier, se plaint l'occupant du numéro 29.

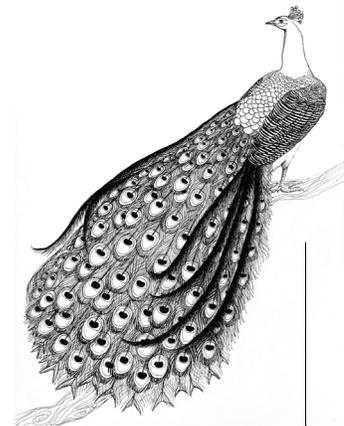
— Je vais écrire au maire, menace la dame qui habite au numéro 31.

— Tu fais bien, approuve son mari en chassant les paons de M<sup>lle</sup> Latulipe de son garage.

M<sup>lle</sup> Latulipe adore son jardin. « C'est toute ma vie », pense-t-elle en s'y promenant.

Une grande famille lui tient compagnie. Il y a Vadrouille, le vieux chien qui est sourd. Il y a Gouttière, le chat. Il y a aussi Arc-en-ciel, le perroquet, qui crie toujours « Beurk ! Pas bon ! », peu importe ce qu'il mange, et « Tais-toi ! » quand il est contrarié. Il y a des poissons dans l'étang, des lapins et des cochons d'Inde dans les herbes hautes.

Enfin, il y a les paons, qui font la fierté et la joie de M<sup>lle</sup> Latulipe.



Quels passages se rapportent à ton intention de lecture ?

*Les paroles des personnages.*



Après avoir reçu quelques plaintes des voisins, le maire envoie une lettre à M<sup>lle</sup> Latulipe. Elle l'ouvre et la lit. →

45 — Comme c'est gentil, dit M<sup>lle</sup> Latulipe. Le maire va nous rendre visite !

Lorsque le maire arrive le mardi suivant, un groupe de personnes l'attendent sur le trottoir pour lui souhaiter la bienvenue. Tous applaudissent et sautent de joie lorsqu'il descend de sa voiture.

50 Pendant ce temps, au numéro 27... Le jardin de M<sup>lle</sup> Latulipe est éblouissant. L'air est rempli de parfums et les oiseaux chantent. Dans les herbes hautes, des enfants nourrissent les lapins et les cochons d'Inde tout en s'amusant. Les paons déploient leur queue dont les plumes brillent au soleil.

60 Le maire s'avance vers M<sup>lle</sup> Latulipe l'air sévère. Elle est assise au milieu d'un groupe d'élèves souriants, accompagnés de leurs enseignants, qui lui posent un tas de questions. Le maire discute avec eux. Il leur pose aussi toutes sortes de questions et reste assis là durant deux heures.

65 Le jeudi suivant, une camionnette de la municipalité s'arrête devant la maison de M<sup>lle</sup> Latulipe. Un homme en descend. Il installe une grande pancarte sur un lampadaire, puis il repart. La pancarte se lit comme suit :

*Mademoiselle Latulipe,*  
 30 *Vos voisins se plaignent de votre jardin en désordre et de vos animaux sauvages en liberté. Vos lapins et vos cochons d'Inde ont mangé les fleurs exotiques d'une voisine. D'autres personnes*  
 35 *trouvent que votre jardin enlaidit le quartier. Un homme affirme que vos paons ont endommagé sa voiture.*  
*En tant que maire, j'estime que je dois veiller à la bonne réputation de notre*  
 40 *ville et à la sécurité de tous les citoyens. J'aimerais vous rendre visite mardi après-midi afin de discuter avec vous de cette situation.*  
*Archibald Grondin, maire*

Que montre l'attitude du maire ?  
*Il ne semble pas content.*



Adapté de Jack GABOLINSKY, *La famille de M<sup>lle</sup> Latulipe*, coll. Alizé, Montréal, ERPI, 2006, p. 2-6, 16-24.

- 1** Donne un argument utilisé par les voisins de M<sup>lle</sup> Latulipe pour amener le maire à intervenir auprès d'elle.

*Son jardin en désordre enlaidit le quartier.*

---



---



---

- 2** Compare la maison de M<sup>lle</sup> Latulipe avec celles de ses voisins.

Maison de M <sup>lle</sup> Latulipe	Maisons de ses voisins
<i>Le toit de la maison est rayé d'orange et de rouge, les murs sont jaunes.</i>	Les toits et les murs sont fraîchement peints.
Les haies échevelées envahissent le jardin. La pelouse n'est pas tondue.	<i>Les haies d'arbustes sont soigneusement taillées et les pelouses sont tondues.</i>

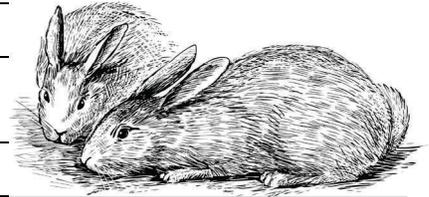
- 3** Quels dommages les animaux de M<sup>lle</sup> Latulipe ont-ils causés ?

1. *Les lapins et les cochons d'Inde ont mangé les fleurs exotiques d'une voisine.*

---

2. *Les paons ont endommagé la voiture d'un homme.*

---



- 4** Le perroquet de M<sup>lle</sup> Latulipe se comporte-t-il bien ? Explique ta réponse.

*Non, son perroquet ne se comporte pas bien. Il se plaint de ce qu'il mange et il n'est pas respectueux lorsqu'il est contrarié.*

---



---

- 5** Comment M<sup>lle</sup> Latulipe réagit-elle à la lettre du maire ?

*Elle réagit bien. Elle se montre même contente de sa visite.*

---



---

- 6** a) Quels arguments le maire donne-t-il à M<sup>lle</sup> Latulipe pour justifier sa visite ?

*Il doit veiller à la bonne réputation de la ville et à la sécurité de tous les citoyens.*

---

- b) Relève un groupe de mots qui sert à présenter son opinion.

*En tant que maire, j'estime que...*

---

- 7** a) Des gens attendent le maire sur le trottoir lors de sa visite chez M<sup>lle</sup> Latulipe. Qui sont ces gens ?

*Ce sont les voisins qui se sont plaints.*

---

- b) Pourquoi sautent-ils de joie ?

*Ils sautent de joie, car ils croient que le maire est là pour dire à M<sup>lle</sup> Latulipe que la situation doit changer.*

---

- 8** a) Pourquoi le maire pose-t-il toutes sortes de questions aux élèves ?



*Exemples de réponse : Le maire pose beaucoup de questions pour savoir si les enfants et les enseignants ont une opinion différente de celles des voisins qui se plaignent. OU Le maire pose plusieurs questions pour savoir ce que les enfants apprennent avec M<sup>lle</sup> Latulipe.*

---

- b) Comment expliquer que le maire passe un long moment chez M<sup>lle</sup> Latulipe ?

*Exemples de réponse : Le maire reste durant deux heures, car il veut se faire une opinion personnelle de la situation. OU Le maire reste longtemps, car il passe un moment agréable en bonne compagnie.*

---

- 9** Pourquoi le maire décide-t-il de faire du jardin de M<sup>lle</sup> Latulipe un territoire protégé ?

*Le maire désire préserver l'endroit, car il s'aperçoit que plusieurs animaux y vivent paisiblement et que les enfants en profitent. Il ne veut plus que les voisins embêtent M<sup>lle</sup> Latulipe.*

---

# Grade 5

## Help the Earth



### Consigne à l'élève

How much do you know about the trash you produce? Do you know how long it takes to make it disappear? Have you ever tried to reduce it?

- 1) Predict the amount of time you think each item from the left column of the chart in appendix 1 will “stick around” before it decomposes.

Read the text [How Long Does Your Trash Last?](https://www.cbc.ca/kidscbc2/the-feed/how-long-does-your-trash-last) to validate your predictions.

Press 'CTRL' and click on the link:

<https://www.cbc.ca/kidscbc2/the-feed/how-long-does-your-trash-last>



### ANNEXE 1 – CHART

Item	Time <u>you think</u> it will take for the item to decompose (prediction)	Time <u>mentioned in the text</u> for the item to decompose (validation)
E.g. <b>Banana Peel</b>	5 months	2 years
Apple Core		
Orange Peel		
Cigarette Butt		
Plastic Bag		
Styrofoam Cup		

Rubber Boots		
Aluminum Can		
Diaper		
Glass Bottle		

2) Read the text [14 Ways You Can Help the Earth... Starting Now](https://www.cbc.ca/kidscbc2/the-feed/what-is-earth-day) and answer the questions from appendix 2.

Press 'CTRL' and click on the link:

<https://www.cbc.ca/kidscbc2/the-feed/what-is-earth-day>



## ANNEXE 2 – QUESTIONS

When did Earth Day start?

---

What is the purpose of Earth Day?

---

Give an example of what you can do to help the Earth and make a difference.

---

Identify 2 environmental problems with plastic bags.

---

---

3) Survey your family members (including yourself) about your good and bad habits at home. Keep a record of your survey in appendix 3.

Study the results to find your best family habits and your worst family habits and highlight the 4 habits you want to work on. **ANNEXE 3 – SURVEY**

Use the functional language below to help you survey your family.

- 1) How often do you \_\_\_\_\_?
- 2) *E.g.: How often do you use a reusable water bottle?*
- 3) Always (*toujours*), sometimes (*parfois*), rarely (*rarement*) or never (*jamais*)

**ANNEXE 3 – SURVEY**

	Always	Sometimes	Rarely	Never
Turn off lights when you leave the room				
Use a reusable water bottle				
Walk or ride your bike				
Reuse scrap paper				
Search for used or free items (before buying new ones)				
Unplug unused chargers				

Recycle cans, bottles, paper, books, and even toys				
Turn off the water when you're brushing your teeth				
Put your computer to "sleep" instead of leaving it on with the screensaver running				
Keep your showers short to conserve water				
Use reusable food containers for your lunch				
Choose rechargeable batteries				
Borrow a digital book from the library				
Use reusable bags instead of disposable bags				



- 4) Make a large poster that will serve to remind your whole family of which 4 habits you have chosen to work on. Use the model in appendix 4 to help you.

#### ANNEXE 4 – MODEL

This is a model. Using the information from your survey, create your own pledge poster and post it somewhere in your house.

The <u>  Ouellette  </u> Family will: family name	
Choose rechargeable batteries.	Turn off lights when they leave the room.
picture or drawing representing the promise	picture or drawing representing the promise
Unplug unused chargers.	Borrow digital books from the library.
picture or drawing representing the promise	picture or drawing representing the promise

Adapted by Eddy Peh.

Source : Activité proposée par Bonny-Ann Cameron, conseillère pédagogique (Commission scolaire de la Capitale), Lysiane Dallaire, enseignante-ressource (Commission scolaire de la Rivière-du-Nord), Marie-Michèle Gagnon, enseignante (Commission scolaire de la Rivière-du-Nord), Dianne Elizabeth Stankiewicz, conseillère pédagogique (Commission scolaire de la Beauce-Etchemin), Lisa Vachon, conseillère pédagogique (Commission scolaire des Appalaches), et Émilie Racine, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Portneuf).