

# **Yakari et le grand aigle**

## **Consigne à l'élève**

- Lis la bande dessinée intitulée [Yakari et le grand aigle](#).
- Si tu as des bandes dessinées de Yakari à la maison, tu peux choisir celle qui te plaît.
- Tu peux lire la bande dessinée durant plusieurs jours.
- Tu peux faire la lecture à voix haute à quelqu'un qui habite avec toi.
  
- Réponds à ces questions :
  - Pourquoi Yakari reçoit finalement la plume de l'aigle à la fin de l'histoire? Explique.
  - Tu peux accompagner ta réponse d'un dessin.
  - Quelles sont les qualités de Yakari? Donne un exemple à partir de l'histoire.

## **Matériel requis**

- Un ordinateur, une tablette ou un téléphone cellulaire pour lire la bande dessinée.
- Une feuille et un crayon.

## **Information aux parents**

### **À propos de l'activité**

Votre enfant s'exercera à :

- Lire une bande dessinée avec toutes les particularités que cela comporte (quelle planche lire en premier, quelle bulle lire en premier, inférer les sentiments des personnages, etc.).

Vous pourriez :

- Lire la bande dessinée avec votre enfant;
- Poser des questions à votre enfant sur ce qu'il a lu.

# Being Kind Is Important

## Consigne à l'élève

- Être gentil dans la vie, c'est important. Regarde cette histoire d'amitié pour t'en inspirer.
  - Visite [ce site Web](#).
  - Défile la page vers le bas jusqu'à la section "Day 9".
  - Clique sur le livre *Stick and Stone* de Beth Ferry et Tom Lichtenheld.
  - Clique sur "Watch the Story".
  - Écoute et lis l'histoire autant de fois que tu le veux.
  - Note le nom des trois personnages principaux de l'histoire.
  - À l'aide d'un bonhomme sourire, indique s'ils sont gentils ou méchants.
  - Clique sur l'onglet "Which Came First?" situé à gauche de l'écran.
  - Remets en ordre les parties importantes de l'histoire en utilisant l'activité interactive.

## Matériel requis

- Un ordinateur et une connexion Internet.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant écoutera une histoire (qu'il pourra lire en même temps) et aura ensuite accès à une activité en ligne.

Votre enfant s'exercera à :

- Comprendre une histoire lue et entendue;
- Identifier les personnages principaux;
- Remettre en ordre les éléments importants de l'histoire.

### Note :

Le livre virtuel est disponible sur une plateforme qui s'adresse aux enfants de langue maternelle anglaise. Il pourrait donc y avoir une disparité entre les niveaux identifiés sur le site et le niveau pour lequel l'activité est suggérée ici, ce qui est tout à fait normal.

Source : Activité proposée par Lysiane Dallaire, enseignante-ressource à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Isabelle Giroux, conseillère pédagogique à la Commission scolaire Rivière-du-Nord, Bonny-Ann Cameron, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Capitale et Dianne Elizabeth Stankiewicz, conseillère pédagogique à la Commission scolaire de la Beauce-Etchemin.

# Les dés chanceux

## Consigne à l'élève

- Invite un parent à jouer avec toi. À tour de rôle, lancez les dés pour obtenir cinq chiffres. Le joueur place les chiffres dans l'ordre qu'il veut pour former un nombre, le plus grand possible, qui possède l'une des caractéristiques recherchées. Puis, il inscrit ce nombre sur la ligne correspondante du plateau de jeu. Si le joueur n'arrive pas à trouver un nombre qui correspond à l'une des caractéristiques recherchées, il passe son tour et fait un X dans une des cases inutilisées.
- La partie est terminée lorsque les deux joueurs ont rempli toutes leurs cases. Les joueurs comparent alors les nombres qu'ils ont écrits pour chacune des caractéristiques, et le joueur ayant le plus grand nombre l'encercle. Chaque nombre encerclé donne un point au joueur. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

## Matériel requis

- Le plateau de jeu qui se trouve à la page suivante.
- Cinq dés.
  - Si tu n'as qu'un seul dé, lance-le à cinq reprises et note sur une feuille le résultat obtenu à chaque lancer.
  - Si tu n'as pas de dés à la maison, tu peux utiliser des [dés virtuels](#) ou en fabriquer. (Consulte l'activité de la semaine du 13 avril pour trouver le développement d'un cube.)
- Des feuilles et un crayon pour les traces (facultatif).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Lire et écrire des nombres;
- Reconnaître les propriétés des nombres;
- Comparer des nombres entre eux;
- Utiliser le vocabulaire lié aux valeurs de position (*unité, dizaine, centaine, unité de mille, dizaine de mille*).

Vous pourriez :

- Jouer avec votre enfant;
- Vérifier si le nombre écrit par votre enfant possède la caractéristique recherchée;
- Demander à votre enfant d'expliquer pourquoi ce nombre possède la caractéristique recherchée;
- Permettre à votre enfant d'utiliser du papier et un crayon pour faire des essais.

## Annexe – Plateau de jeu



# Les dés chanceux



Joueur 1	Caractéristiques	Joueur 2
	Nombre avec un 1 à la position des unités	
	Nombre avec un 2 ayant une valeur de 20	
	Nombre avec un 3 à la position des centaines	
	Nombre avec un 4 ayant une valeur de 4000	
	Nombre avec un 5 à la position des dizaines de mille	
	Nombre inférieur à 30 000	
	Nombre compris entre 30 000 et 500 000	
	Nombre supérieur à 50 000	
	Nombre avec 5 chiffres différents	
	Nombre avec 5 chiffres identiques	
	Bonus! Tu peux écrire n'importe quel nombre ici!	

# Les mains, outils de la science!

## Consigne à l'élève

- À la manière d'un scientifique, tu devras observer des objets à l'aide de tes mains. Lis les consignes fournies dans le document intitulé *Les mains, outils de la science!* (annexe 1).
- Utilise la fiche *Des mots pour exprimer le toucher* (annexe 2) pour t'aider à décrire les objets.

## Matériel requis

- Un sac opaque pour contenir les objets.
- Des objets variés (éponge, bouteille de plastique, balle, brosse, caillou, élastique, ustensile, vêtement, jouet de bois, cure-oreille, pâte à modeler, morceau de casse-tête, glue, etc.).
- La fiche Des mots pour exprimer le toucher.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant :

- Exercera son sens de l'observation;
- Apprendra de nouveaux mots pour décrire ce qu'il ressent avec ses mains.

Vous pourriez :

- Vérifier si votre enfant a bien compris les consignes;
- Aider votre enfant dans son apprentissage de nouveaux mots dans un contexte concret et signifiant;
- Jouer avec votre enfant (et avec d'autres membres de la famille) pour la présentation de son activité;
- Demander à votre enfant d'utiliser le plus grand nombre de mots possible pour décrire ce qu'il ressent quand il touche les objets.

### Note :

- Cette activité s'adresse tant aux élèves de 3<sup>e</sup> qu'à ceux de 4<sup>e</sup> année. Toutefois, on peut ajouter quelques difficultés pour les enfants de 4<sup>e</sup> année :
  - Augmenter le nombre d'objets à identifier;
  - Identifier les objets sans les avoir présentés au début du jeu.

# Annexe 1 – Les mains, outils de la science!

## Consigne à l'élève

- Tu sais que les scientifiques doivent faire de nombreuses observations à l'aide de leur sens : vue, ouïe, odorat, goût, toucher. Tu es invité à exercer un de ces sens : le toucher.
- Grâce au sens du toucher, nous pouvons entre autres observer les objets avec nos mains. Savais-tu que la peau a beaucoup de récepteurs qui nous aident à reconnaître des objets par leur forme, leur texture ou la sensation de chaleur ou de froid que leur contact procure. Les mains sont donc des outils importants qui nous permettent d'observer le monde qui nous entoure.
- Tu peux exercer ton sens du toucher en jouant au jeu « Les objets mystérieux » avec des membres de ta famille.

## Pour t'exercer

- Pour aiguïser ton sens du toucher, tu utiliseras tes mains pour observer des objets.
- Réunis dans un sac opaque (qui ne permet pas de voir à l'intérieur) 6 à 7 objets divers. Lorsque tu touches ces objets, tu perçois différentes sensations (c'est rugueux, lisse, bosselé, dentelé, froid, chaud, dur ou mou).
- Exerce-toi à décrire chaque objet **seulement à l'aide de tes mains**. Tu peux utiliser des mots qui disent ce que tu sens avec tes mains (voir la fiche *Des mots pour exprimer le toucher*).

## À toi de jouer

- Demande maintenant à quelqu'un de ta famille de participer à l'activité.
- Présente-lui d'abord tous les objets pour qu'il ou elle puisse savoir ce qui se trouve dans ton sac.
- Mets ensuite ta main dans le sac et touche à un objet. Pour le décrire, utilise les mots de la fiche *Des mots pour exprimer le toucher*. Donne un premier indice, puis un second, jusqu'à ce que la personne arrive à dire de quel objet il s'agit. Continue ainsi jusqu'au dernier objet.

## À toi de deviner

- Reprends l'activité. Cette fois c'est au tour de l'autre personne à insérer sa main dans le sac et à choisir un objet. Pose-lui des questions jusqu'à ce que tu puisses dire de quel objet il s'agit. Par exemple : Est-ce que c'est lisse? Est-ce que c'est rugueux? Est-ce que c'est dur?

## Annexe 2 – Des mots pour exprimer le toucher

### Des mots pour exprimer le toucher

- Tu peux utiliser les mots suggérés dans cette fiche pour décrire les objets que tu as choisis.
- Par exemple, si l'objet a des surfaces courbes, tu utilises le mot *arrondi* pour décrire sa forme. Si l'objet a des bosses, tu utilises le mot *rugueux* pour décrire sa texture, ou le mot *mou* si l'objet s'enfonce lorsque tu le presses.

Texture C'est...		Forme C'est...	Sensation de chaleur ou de froid (thermique) C'est...
<b>Lisse</b> dont la surface est unie, égale	<b>Mou</b> qui s'enfonce lorsqu'on appuie dessus	<b>Pointu</b> dont l'extrémité est très fine et pique les doigts	<b>Chaud</b> tu perçois une chaleur plus grande que celle de la main
<b>Rugueux</b> dont la surface est irrégulière, avec des bosses	<b>Dur</b> qui reste ferme quand on exerce une pression	<b>Anguleux</b> dont les surfaces se réunissent et forment des arêtes, des coins	<b>Froid</b> tu perçois une chaleur plus basse que celle de la main
<b>Doux</b> qui est agréable au toucher	<b>Collant</b> qui colle aux doigts	<b>Plat</b> dont la surface est plane	<b>Tiède</b> tu perçois à peu près la même chaleur que celle de la main
<b>Visqueux</b> dont la texture présente une substance qui s'écoule lentement	<b>Sec</b> qui ne contient pas d'eau, qui n'est ni liquide ni humide	<b>Arrondi</b> dont la surface a des courbes	

# Le sommeil et Passe à l'action

## Consigne à l'élève

### Activité 1 : Le sommeil

- Consulte les [informations](#) concernant le sommeil.
- Que retiens-tu? Qu'est-ce qui favorise un bon sommeil?
- Dis à tes parents ce dont tu te souviens de la capsule du sommeil.

### Activité 2 : Passe à l'action

- Faire de l'activité physique t'aidera à mieux dormir.
- Expérimente les mouvements proposés dans la vidéo.
- Quelle activité as-tu préférée? Pourquoi?
- Consulte ce [document](#) pour réaliser les activités.

## Matériel requis

- Balle ou bas en boule
- Chaudron ou panier.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Recueillir de l'information sur le sommeil;
- Expérimenter des activités physiques.

Vous pourriez :

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



# Régler un conflit avec Cochon dingue

## Consigne à l'élève

- Regarde la vidéo de Cochon dingue sur le règlement de conflits.
- Tu pourras discuter des questions suivantes avec un adulte ou un(e) ami(e) :
  - Pour quelles raisons un conflit s'est-il amorcé entre les deux garçons?
  - Comment trouves-tu les solutions apportées par Valérie?
  - De quelle façon aurais-tu réglé le conflit?

## Matériel requis

- Vidéo à regarder : [Régler un conflit](#) (Squat – Télé-Québec – Cochon dingue).

## Information aux parents

Avec votre enfant, regardez la vidéo [Régler un conflit](#).

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Nommer des conditions qui favorisent le bien-être de chacun dans un groupe;
- Cerner les attitudes et les comportements adéquats au sein d'un groupe.

Vous pourriez :

- Rappeler à votre enfant que ses comportements, ses attitudes et les actions qu'il pose peuvent favoriser ou défavoriser la vie de groupe;
- Mener, avec votre enfant, une discussion sur le sujet de l'histoire.