



# Trousse éducative du Ministère de l'éducation

## 4e année

Semaine du 20 avril 2020

Français

Une histoire  
de  
Schtroumpfs

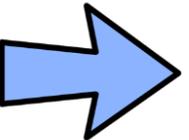


# Consignes à l'élève

- **Lis** la bande dessinée intitulée Docteur Schtroumpf.
- Si tu as des bandes dessinées des Schtroumpfs à la maison, tu peux choisir celle qui te plaît.
- **Lis** à ton rythme.
- Tu peux faire la lecture à voix **haute** à quelqu'un qui habite avec toi.



Clique sur l'image pour consulter le livre ou inscris le lien suivant : <<http://www.westory.dlpdomain.com/player-display?token=8EPY9sLlcdoZ1GyeRgBFg38ZebUEpTfn>>





- Tu peux t'amuser à trouver les mots et les expressions qui se cachent derrière les paroles amusantes des Schtroumpfs.
- Regarde l'exemple suivant pour comprendre les mots de Schtroumpfs qui se cachent dans le texte.



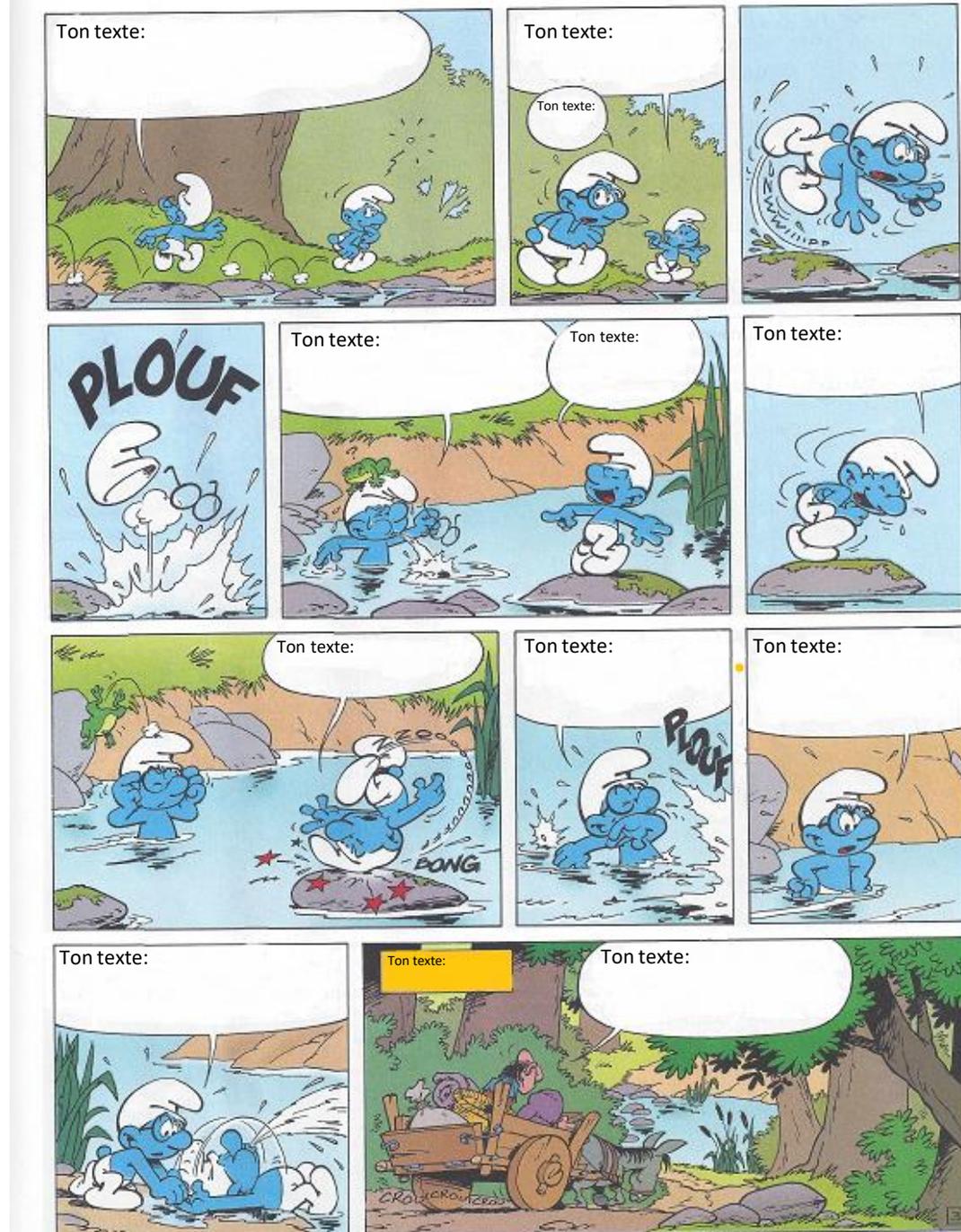
« Par contre, j'ai la gorge aussi sèche qu'un schtroumpf de bois (bûche de bois), et depuis ce matin, quand je schtroumpfe (je fais) le moindre effort, j'ai des vertiges. »

Voici une planche dont les dialogues sont effacés.

Amuse-toi à les inventer en utilisant des expressions de Schtroumpfs.

Je te conseille de prendre la fiche dans le document que tes parents ont reçu.

Tu peux aussi écrire directement sur ce document.



# Anglais

How do you  
feel?



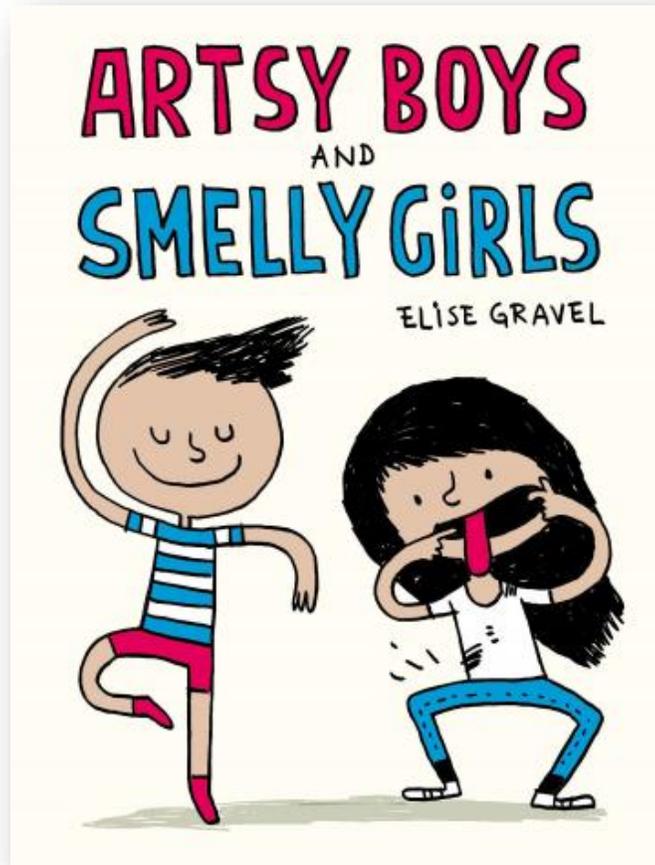
# Consignes à l'élève

L'empathie, c'est de comprendre comment les autres se sentent.

Et toi, comment te sens-tu? Comment les membres de ta famille se sentent-ils?

Voici une activité qui peut t'aider à y voir plus clair.

- Lis le livre *Artsy Boys and Smelly Girls* d'Élise Gravel.



Clique sur l'image pour consulter le livre ou  
inscris le lien suivant : <<http://elisegravel.com/wp-content/uploads/2017/07/artsyboys.pdf>>

- Regarde les deux affiches suivantes qui présentent plusieurs émotions qui peuvent être ressenties.

**IT'S **OK** TO FEEL:**  
.....



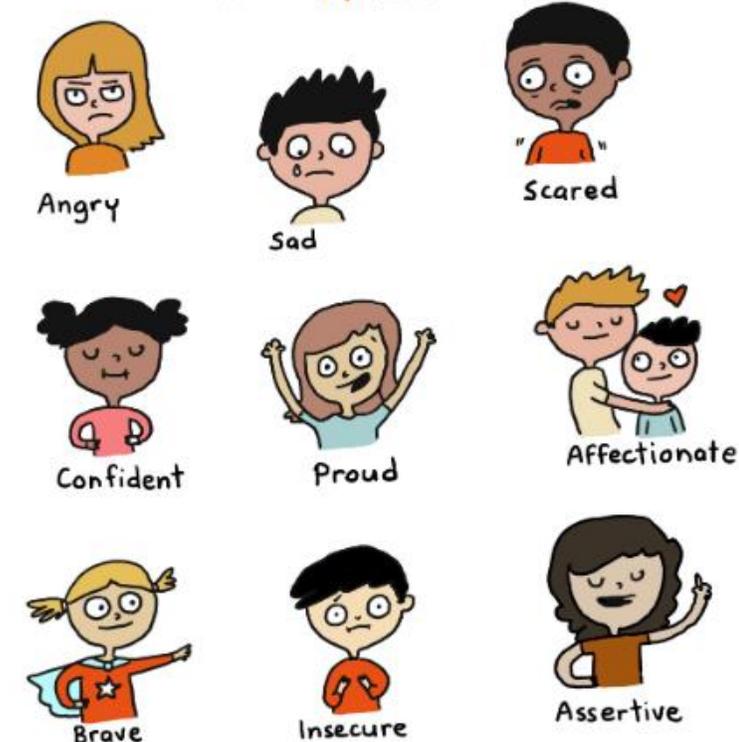
EVERYBODY FEELS THAT WAY SOMETIMES.  
WE DON'T LIKE IT, BUT IT DOESN'T MAKE US WEAK. IT MAKES US

**HUMAN.**  
AND IT HELPS TO TALK ABOUT IT.

©elisegravel

**ALL FEELINGS**  
ARE FOR EVERYONE!

There's no such thing as a "girl feeling" or a "boy feeling".  
We can **all** feel:



All feelings are **NORMAL** and **HUMAN**.  
What matters is how you express those feelings.

©Elise Gravel

- Maintenant, choisis les trois émotions qui expriment le mieux ce que tu ressens et écris un court texte. Utilise le modèle si tu en as besoin.

## Modèle

I am \_\_\_\_\_.  
I am \_\_\_\_\_.  
I am \_\_\_\_\_.  
Today, I feel \_\_\_\_\_.  
\_\_\_\_\_.

*I am Susan.*

*I am confident.*

*I am loud.*

*Today, I feel happy.*

Écris ton texte ici.

- Demande aux personnes autour de toi comment elles se sentent.

Sers-toi de l'exemple et de la banque d'émotions ci-dessous. Écris un court texte sur chaque personne que tu as questionnée.

## Modèle

He/she is \_\_\_\_\_.

He/she is \_\_\_\_\_.

He/she is \_\_\_\_\_.

Today, he/she feels

*He is Antoine.*

*He is funny.*

*He is quiet.*

*Today, he feels sad.*

- funny
- sensitive
- noisy
- artsy
- grumpy
- smelly
- scared
- strong
- caring
- dirty
- angry
- helpful
- bizarre
- good in school
- adventurous
- quiet
- ashamed
- frustrated
- lonely
- insecure
- guilty
- upset
- worried
- sad
- confident
- proud
- affectionate
- brave
- assertive

- Utilise la phrase suivante : “How do you feel today?”

Ils ont simplement à te répondre : “Today, I feel \_\_\_\_\_ (émotion).”

## Modèle

He/she is \_\_\_\_\_.  
He/she is \_\_\_\_\_.  
He/she is \_\_\_\_\_.  
Today, he/she feels

*He is Antoine.*  
*He is funny.*  
*He is quiet.*  
*Today, he feels sad.*

Écris ton texte ici.



# Mathématique

## Les dés chanceux



# Consignes à l'élève

Invite un parent ou ton frère ou ta sœur à jouer avec toi.

## Matériel requis pour le jeu :

- Le plateau de jeu qui se trouve dans les prochaines pages.

- Cinq dés.



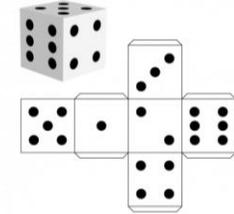
Si tu n'as qu'un seul dé, lance-le à cinq reprises et note sur une feuille le résultat obtenu à chaque lancer.



Si tu n'as pas de dés à la maison, tu peux utiliser des dés virtuels en cliquant sur ces dés →



Tu peux aussi te fabriquer un dé en utilisant le développement du cube.



- Tu peux aussi utiliser une feuille et un crayon pour conserver des traces.

# Règles du jeu



- 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.

Dizaines de mille	Unités de mille	centaines	dizaines	unités

- 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.

Voici un tableau de numération pour t'aider à former tes nombres.

Dizaines de mille	Unités de mille	centaines	dizaines	unités



# Plateau de jeu (un plateau par joueur)



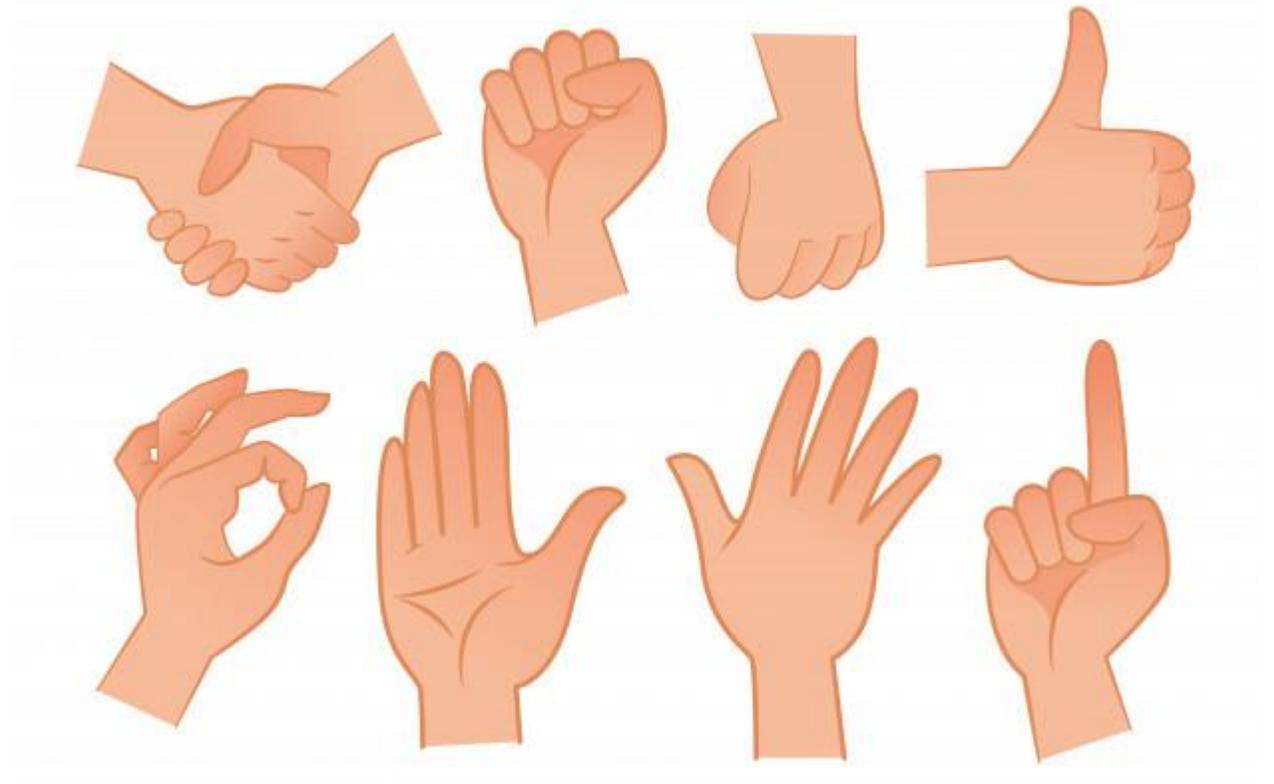
## Les dés chanceux



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 50 000	
	Nombre supérieur à 50 000	
	Nombre avec 5 chiffres différents	
	Nombre avec 5 chiffres identiques	
	<b>Bonus!</b> Tu peux écrire n'importe quel nombre ici!	

# Science et technologie

Les mains,  
outils de  
la science



# Consignes à l'élève

À la manière d'un scientifique, tu devras **observer des objets** à l'aide de tes mains.

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.



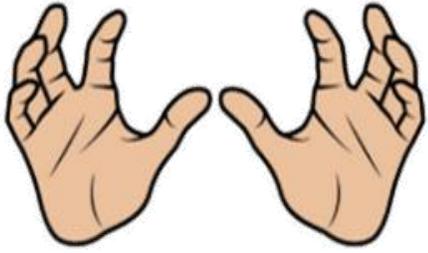
Savais-tu que la peau a beaucoup de récepteurs qui nous aident à reconnaître des objets par leur forme, leur texture ou la sensation de chaleur ou de froid que leur contact procure?



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.



# 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	

# Pour te pratiquer...

- Pour aiguïser ton sens du toucher, tu utiliseras tes mains pour observer des objets.
- Mets 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 (aide-toi de 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?



# Éducation physique et à la santé

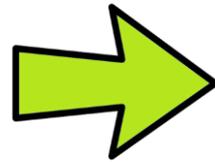
Informe-toi sur le  
sommeil et passe à  
l'action!



# Consignes à l'élève

## Activité 1 : Le sommeil

Consulte d'abord le document suivant :



- 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 1: Sommeil**

Regarde cette vidéo.

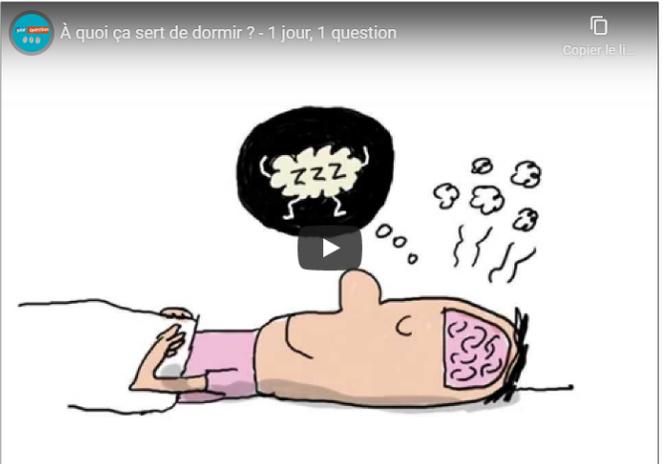
Que retiens-tu?

Qu'est-ce qui favorise un bon sommeil?

Savais-tu que les jeunes de ton âge devraient dormir de 9 à 11 heures par nuit sans interruption?

Dors-tu suffisamment?

 [Pour en savoir plus!](#)

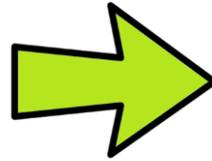


Clique sur l'image pour consulter le document ou inscris le lien suivant : [https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTF0n1v90ces0tf71pARML7fc9XGAI7lvpAuOWO1MIPMkVsS00Js8Dj532dMGUMzU5dhFh2WK2r1I9U/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g73054e69b7\\_0\\_27](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTF0n1v90ces0tf71pARML7fc9XGAI7lvpAuOWO1MIPMkVsS00Js8Dj532dMGUMzU5dhFh2WK2r1I9U/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g73054e69b7_0_27)

# Consignes à l'élève

## Activité 2 : Passe à l'action

Faire de l'activité physique t'aidera à mieux dormir.



Consulte le document suivant :

- Expérimente les mouvements proposés dans la vidéo.
- Quelle activité as-tu préférée? Pourquoi?

### Activité 2: Passe à l'action

Expérimente les mouvements de la vidéo.  
Faire de l'activité physique t'aidera à mieux dormir!



Pratique tes lancers de précision.

1. Trouve des objets (balles, bas, papier chiffonné...) et des cibles (chaudrons, bacs, paniers...)
2. Lance des défis à un membre de ta famille.
3. Varie la distance et ta façon de lancer (par en-dessous, par-dessus...)

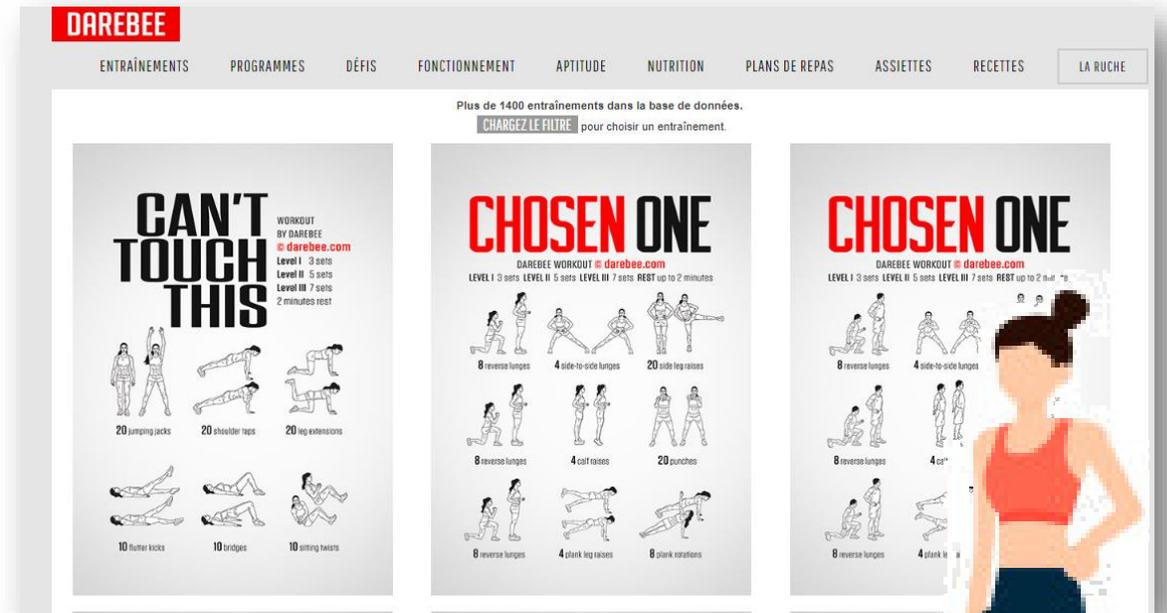


20 au 24 avril - Basketb...

Clique sur l'image pour consulter le document ou inscris le lien suivant : <[https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vS3ZDrjiKFCWuG9eduxsAMlqY19-wWc2WHaLB90csMmtn5pw06xaTWcCWVe\\_9rbJ1c7scgT2DXhiZb/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g730d4f3da0\\_0\\_28](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vS3ZDrjiKFCWuG9eduxsAMlqY19-wWc2WHaLB90csMmtn5pw06xaTWcCWVe_9rbJ1c7scgT2DXhiZb/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g730d4f3da0_0_28)>

# Pour aller plus loin...

**Si tu veux bouger encore plus, tu peux visiter ce site Internet. Vas-y à ton rythme!**



Clique sur l'image pour consulter le document ou inscris le lien suivant :

<https://darebee.com/workouts.html>



# Arts - Musique

Je joue au  
bruiteur



# Consignes à l'élève

Voici une belle activité à faire avec tous les membres de ta famille!



Tu devras jouer le rôle du **bruiteur** au cours d'un extrait de dessin animé.

En fait, tu devras faire la sonorisation d'un extrait de dessin animé en utilisant certains des objets qui l'entourent.

## Matériel requis

Divers objets du quotidien.

Instruments de musique, si tu en as sous la main.

Lecteur DVD ou téléviseur.



# Proposition de création

Le **bruiteur** est la personne chargée d'*imiter*, par divers procédés, les *bruits de la vie quotidienne* pour une émission, un film ou un spectacle.

1. Choisis un extrait de dessin animé, sur DVD ou à la télévision.
2. Ferme le son de ton appareil.
3. Durant quelques minutes, tu deviens le bruiteur du dessin animé.



# Recherche d'idées

- **Regarde** quelques parties du dessin animé choisi et **détermine l'extrait** qui t'inspire le plus.
- **Fouille dans la maison** et trouve plusieurs objets avec lesquels tu peux imiter des bruits (par exemple, une cuillère de bois avec laquelle frapper pour imiter une porte qui ferme, un contenant en plastique sur lequel taper pour imiter des pas).
- **Fais aussi des essais avec ta voix** pour imiter des bruits d'animaux ou d'autres sons.
- Si tu disposes d'un instrument de musique, fais des essais avec la hauteur des sons (aigus, moyens, graves), les nuances (fort, moyen, doux), les sons ascendants ↗ et descendants ↘.

# Étapes de réalisation

1. Place les objets dont tu as besoin pour le bruitage de façon qu'ils soient faciles à atteindre.
2. Choisis un extrait d'environ cinq minutes.
3. Répète l'enchaînement des sons sans le dessin animé.
4. Répète quelques fois avec le dessin animé en respectant le tempo (vitesse), les nuances (volume du son) et les caractères associés aux personnages et aux actions.
5. Présente le dessin animé accompagné de ton bruitage aux membres de ta famille. Tu peux aussi te filmer et envoyer ta vidéo à ton enseignante et à tes amis.



# Si tu veux aller plus loin...

- Fais collaborer tes frères et sœurs et deviens le « chef d'orchestre » du bruitage!
- Sur un instrument de musique que tu connais, compose une courte mélodie qui servira d'introduction ou de finale à ta présentation.



# Arts - Danse

26 lettres  
à danser



# Consignes à l'élève

Sous l'inspiration du spectacle de danse *26 lettres à danser*, tu inventeras de nouvelles façons « d'écrire » avec ton corps et de te laisser aller au plaisir de bouger!



# Proposition de l'activité

Le spectacle *26 lettres à danser* est une œuvre dansée interactive et multidisciplinaire qui propose un voyage au cœur des lettres et des mots.

Les lettres invitent le public à découvrir une multitude de mots, de sens, d'émotions et de tons.

Clique sur l'image ou sur le lien pour accéder à la pièce.



<https://ici.tou.tv/26-lettres-a-danser>

# Proposition de création

Pour commencer, regarde les dix premières minutes du spectacle.

Cela correspond aux lettres A, B et F.

Tu pourras évidemment visionner toute la pièce plus tard si tu le désires.

Laisse-toi inspirer par ce que tu as vu et invente tes propres mouvements pour :

- Écrire avec ton corps.
- Écrire dans l'espace.

# Recherche d'idées



- Expérimente **des formes différentes** : longues, larges, tordues.
- Expérimente **des niveaux différents** : haut, moyen, bas.
- Utilise **les actions** que tu connais, comme : marcher, courir, rouler, ramper, rebondir, s'élever et s'abaisser, faire la « statue », sauter, galoper, tourner, se balancer.

# Étapes de réalisation

Tu peux envoyer la photo  
ou la vidéo à ton  
enseignante!

1. Essaie de former toutes les lettres dont tu es capable avec ton corps, puis essaie de les enchaîner l'une à l'autre sans arrêter le mouvement (tu peux penser à un mot précis pour t'aider).
2. Refais l'exercice avec de la musique.
3. Maintenant, sors à l'extérieur et trouve des manières de former des lettres avec ton corps en utilisant un élément autour de toi (exemple : un arbre sur lequel t'appuyer pour former un côté du « W »).
4. Demande à quelqu'un de te prendre en photo ou en vidéo et observe le résultat.

Est-ce qu'on reconnaît la lettre? Qu'est-ce que tu peux améliorer?

# Éthique et culture religieuse

Régler un  
conflit avec  
Cochon  
dingue



# Consignes à l'élève

- Regarde la vidéo de Cochon dingue sur le règlement de conflits.



Clique sur l'image pour accéder à la vidéo ou utilise ce lien :  
< <https://squat.telequebec.tv/videos/1378> >

- Discute des questions suivantes avec un adulte ou un(e) ami(e). Tu peux aussi te filmer et envoyer la vidéo à ton enseignante.
- 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?



# Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

## Une fouille archéologique à la maison



# Consignes à l'élève

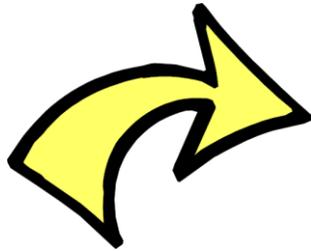
Cultive ton désir d'apprendre en t'intéressant aux ressources à ta disposition qui peuvent t'aider à comprendre une réalité démographique, culturelle, économique, politique ou territoriale.

- L'étude de l'histoire est possible entre autres grâce à **des documents**, c'est-à-dire des traces qui apportent de l'information sur ce qui s'est passé ou la manière dont les gens vivaient à une certaine époque.

# Observe la vidéo suivante.

Tu constateras que de simples objets peuvent apporter beaucoup d'informations sur la vie quotidienne des gens.

« Les technologies qui changent notre vie »



Clique sur l'image pour accéder à la vidéo ou utilise ce lien :  
< <https://www.youtube.com/watch?v=ekXNO5t5s80&feature=youtu.be> >

Observe autour de toi. Quels objets t'appartenant sont représentatifs de tes occupations?

**Porte maintenant ton attention sur les informations que peut révéler un objet du passé.**

- Pars à la recherche d'un objet ancien qui se trouve chez toi (un jouet ou un objet technologique, par exemple) et qui a marqué la génération de tes parents.
- Complète le rapport d'archéologie aux pages suivantes.



# Fouille archéologique à la maison

## Quoi?

**Quelle est la fonction de l'objet?**

Réponse :

**Est-ce qu'il est toujours fonctionnel?**

Réponse :

**Conservez-vous un souvenir lié à cet objet?**

Réponse :

## Qui?

**Qui est le fabricant?**

Réponse :

**A-t-il été utilisé par plusieurs personnes? Par plusieurs générations?**

Réponse :





# Fouille archéologique à la maison



## Quand?

**En quelle année approximativement a-t-il été produit?**

Réponse :

**L'objet est-il représentatif de son époque?**

**Pourquoi?**

Réponse :

## Où?

**Où a-t-il été produit? Où a-t-il été utilisé?**

Réponse :



# Fouille archéologique à la maison



## Interprétation

L'objet a-t-il été remplacé par un autre plus efficace? Si oui, lequel?

Réponse :

Qu'est-ce qui a changé entre le moment où cet objet a été fabriqué et aujourd'hui?

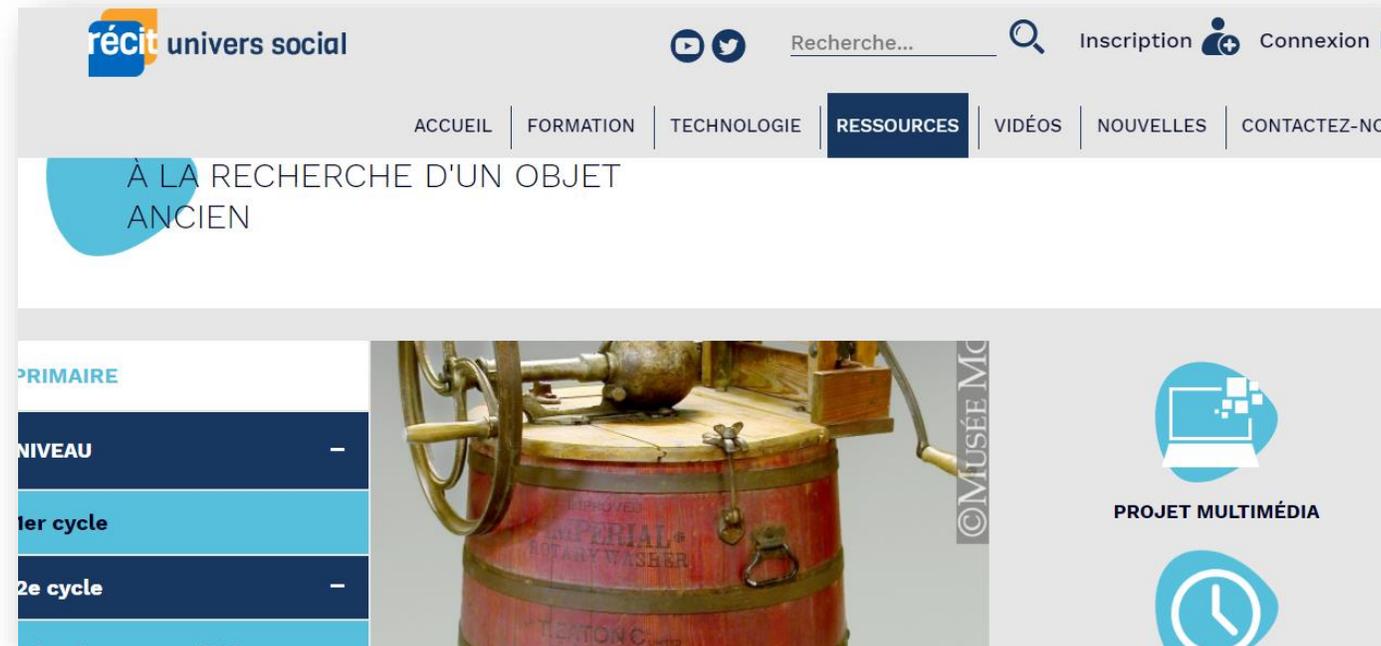
Réponse :

Tente de découvrir **des changements**, en lien avec cet objet, qui se sont produits entre le moment où il a été fabriqué et aujourd'hui.

# Pour aller plus loin...

Si tu as aimé cette activité et que tu souhaites accéder à l'activité complète, rends-toi sur le site Web du Service national du RÉCIT de l'univers social qui l'a élaborée.

Tu peux cliquer sur le lien ou sur l'image.



<https://recitus.qc.ca/ressources/primaire/publication/objet-ancien>

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

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

