

Bonjour les élèves de la classe de 5^{ème} 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 :



Les messages codés



Mathématique :

Les dés chanceux



Science et technologie :

La cabane en hiver



Musique :

Je joue au bruiteur



Danse :

26 lettres à danser



Éthique et culture religieuse :

Les filles d'un bord, les garçons de l'autre



Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Une fouille archéologique à la maison



Français, langue d'enseignement



Les messages codés

- Voici un [article](#) (dans les pages suivantes) qui t'explique brièvement l'invention du code morse. Tu y trouveras l'alphabet morse et des exercices d'écriture en morse.
- Tu veux découvrir d'autres codes secrets et envoyer des messages codés à tes amis ? Lis ce [texte](#) pour en apprendre davantage sur ce monde secret.
- Tu es inventif ? Crée ton propre code et laisse des messages codés à ta famille.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	m	n	O	p	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0				

Mon message :

L'histoire navale du Canada

Activités pour les familles et pour les élèves des classes inférieures

Envoyer un message en morse

Créé au début des années 1840 par Samuel F. B. Morse, le code morse est un mode de communication international qui remplace les lettres de l'alphabet par des points et des tirets, sonores ou lumineux. Les marins et les sous-marinières peuvent s'en servir pour communiquer sur à distance d'un navire à un autre ou d'un navire à la terre. Le message en morse peut être transmis au moyen de faisceaux lumineux ou du télégraphe (système utilisant des fils de fer tels que des lignes téléphoniques pour transmettre des signaux) ou d'un émetteur radio.

Suis les instructions ci-dessous pour envoyer un message en morse à tes amis. N'oublie pas de leur donner un exemplaire du tableau du code morse, sinon ils ne pourront pas décoder ton message. Si tu as une lampe de poche, nous avons aussi des instructions pour envoyer un message avec elle.

Il te faudra

- un crayon;
- du papier;
- un exemplaire du tableau du code morse;
- une lampe de poche (optionnelle).

Instructions

1. Imprime deux exemplaires du tableau du code morse [un pour toi et un pour un(e) ami(e)].
2. Écris ton message sur un morceau de papier.
3. Envoie ton message à ton ami(e).

Tu envoies un message écrit ? Utilise cette façon de l'écrire.

Quand tu écris le message, mets une barre oblique (/) entre les lettres pour que la personne qui le décodera sache quand commence et finit une lettre ou un chiffre. Par exemple, le message « Salut » sera rédigé comme suit :

• • • / • — / • — • • / • • — / —

Tu envoies un message avec une lampe de poche ? Lis ceci.

Quand tu envoies un message avec une lampe de poche, tu dois faire une pause d'une seconde entre chaque lettre pour permettre au lecteur de déchiffrer ton message. C'est aussi une bonne idée d'écrire ton message. (Voir l'exemple ci-dessus.) La barre oblique représentera alors la pause entre les lettres.

L'histoire navale du Canada

Activités pour les familles et pour les élèves des classes inférieures

Tableau du code morse

A • —	B — • • •	C — • — •	D — • •	E •	F • • — •
G — — •	H • • • •	I • •	J • — — —	K — • —	L • — • •
M — —	N — •	O — — —	P • — — •	Q — — • —	R • — •
S • • •	T —	U • • —	V • • • —	W • — —	X — • • —
Y — • — —	Z — — • •	0 (zéro) — — — —	1 (un) • — — — —	2 • • — — —	3 • • • —
4 • • • • —	5 • • • • •	6 — • • • •	7 — — • • •	8 — — — • •	9 — — — • •

Exerce-toi à écrire les mots ci-dessous en morse.

SOS _____

Salut _____

Au revoir _____

Au secours _____

Comment ça va ? _____

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.
- Six dés.
 - Si tu n'as qu'un seul dé, lance-le à six 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 → [dés virtuels](#)
 - 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 six 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.

Centaine de mille	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 petit rappel des critères de divisibilité d'un nombre 😊

Un nombre naturel est divisible par :

2	si le nombre est pair, donc si le chiffre des unités est 0, 2, 4, 6 ou 8 ;
3	si la somme de ses chiffres est divisible par 3 ;
4	si les deux derniers chiffres forment un nombre divisible par 4 ;
5	si le chiffre des unités est 0 ou 5 ;
6	si le nombre est divisible par 2 et par 3 ;
8	si les trois derniers chiffres forment un nombre divisible par 8 ;
9	si la somme de ses chiffres est divisible par 9 ;
10	si le chiffre des unités est 0.

Plateau du jeu



Les dés chanceux



Joueur 1	Caractéristiques	Joueur 2
	Nombre divisible par 2	
	Nombre divisible par 3	
	Nombre divisible par 4	
	Nombre divisible par 5	
	Nombre divisible par 6	
	Nombre divisible par 8	
	Nombre divisible par 9	
	Nombre divisible par 10	
	Nombre qui n'est divisible ni par 4 ni par 9	
	Nombre qui n'est divisible ni par 2, ni par 3, ni par 5	
	Bonus! Tu peux écrire n'importe quel nombre ici!	

Science et technologie

La cabane en hiver



L'hiver québécois peut nous réserver des surprises pour ce qui est des accumulations de neige. En plus du poids normal des bâtiments, nous devons tenir compte du poids de la neige, qui constitue pour eux une charge supplémentaire considérable. La construction de bâtiments très solides est donc une nécessité.

On t'invite à découvrir ce qui rend une construction plus stable et plus résistante. Tu devras construire à l'aide de feuilles de carton (si tu n'en as pas, prends des feuilles de papier) une cabane au toit plat qui supportera le plus grand poids possible. Cette construction doit être **stable** et **solide** pour ne pas s'effondrer.

À toi de relever le défi!

Donc, ton défi est de construire avec des feuilles de carton (ou de papier) une habitation qui supportera le plus grand poids possible. Cette construction devra respecter certaines contraintes. Dans les pages précédentes, tu trouveras une fiche à remplir sur ta démarche scientifique.

Matériel requis

- 12 feuilles de carton (ou de papier) de 8 ½ po sur 11 po coupées en deux.
- Du ruban adhésif.
- Une paire de ciseaux.
- Un plateau ou une boîte à placer sur la construction pour y déposer des objets.
- Objets qui serviront à vérifier la solidité de la cabane (livres, roches, boîtes de conserve, etc.).

Construis une cabane

- Fabrique une cabane, avec un toit plat et un espace habitable à l'intérieur, d'une hauteur maximale d'une demi-feuille (5 pouces).
- Utilise le matériel requis.
- Réfléchis à la façon d'utiliser les feuilles de carton ou de papier pour obtenir une construction rigide qui supporte des poids (charges). Comment vas-tu construire les murs ? Le toit ? Comment vas-tu aménager l'intérieur de ta cabane ?

Vérifie la stabilité et la résistance

- Tu as terminé ta cabane ? Il est temps de procéder aux tests de stabilité et de résistance.
 - Dépose un plateau (ou une boîte de carton) sur la cabane.
 - Dépose un objet sur le plateau pour ajouter du poids à ta construction. Supporte-t-elle la charge ? Si c'est le cas, ajoute, un à la fois, des objets jusqu'à ce qu'elle s'écroule.
 - Es-tu étonné de la stabilité et de la solidité de ta cabane ? Quelle partie a cédé en premier ? Le toit ? Les murs ? Qu'est-ce qui fait la force de ta structure ? Si tu devais la reconstruire, que modifierais-tu ?
- Tu as la possibilité de discuter de cette activité. Pour plus d'information, lis les consignes fournies dans la fiche *La cabane en hiver avec École en réseau* (annexe 2).

La cabane en hiver avec École en réseau

- As-tu le goût de participer à une discussion sur l'activité *La cabane en hiver* ?
- Cet échange va avoir lieu sur Via, une plateforme Web où on peut interagir en direct à l'aide d'un microphone, d'une caméra et d'un outil d'écriture.
- Si tu veux enrichir la discussion, prends une photo de ta cabane construite et une autre lorsqu'elle se sera écroulée. Dépose tes photos, dès que possible, sur le [mur de photos](#). Ainsi, tu pourras partager ton expérience avec les autres participants.

Information sur la rencontre *La cabane en hiver avec École en réseau*

- Cette rencontre aura lieu le 24 avril à compter de 10 h 30.
- Pour t'y joindre, tu dois d'abord t'assurer que tu as les bons outils. Pour des conseils pratiques sur la connexion à une activité Via, clique sur l'hyperlien [Conseils pratiques](#).
- Quand le moment sera venu (le 24 avril, un peu avant 10 h 30), clique sur l'hyperlien <https://via.eer.qc.ca/cabanehiver> pour participer à la rencontre.

3.3 Schéma de ta cabane :



A large rectangular area defined by a dashed line, intended for drawing a diagram of the cabin.

3.4 Vos observations : ce que tu as essayé, des modifications, etc.

Three horizontal lines for writing observations.

Le bilan :

4.1 As-tu réussi à résoudre le problème ? Comment ?

Three horizontal lines for writing the answer to question 4.1.

4.2 Qu'est-ce qui a été le plus difficile ?

Three horizontal lines for writing the answer to question 4.2.

Musique

Je joue au bruiteur



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.

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

Matériel requis

- Divers objets du quotidien.
- Instruments de musique, si tu en as sous la main.
- Lecteur DVD ou téléviseur.

Proposition de création

- Choisis un extrait de dessin animé, sur DVD ou à la télévision.
- Ferme le son de ton appareil.
- 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 la réalisation

- Place les objets dont tu as besoin pour le bruitage de façon qu'ils soient faciles à atteindre.
- Choisis un extrait d'environ cinq minutes.
- Répète l'enchaînement des sons sans le dessin animé.
- 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.
- Présente le dessin animé accompagné de ton bruitage aux membres de ta famille.

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.

Danse

26 lettres à danser



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. Tu peux visionner un extrait ou la pièce en entier sur <https://ici.tou.tv/26-lettres-a-danser>, ou tu peux faire une recherche sur ta télévision dans ICI Tou.tv ou ICI Artv. Maintenant, à ton tour de bouger!

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!

Matériel requis

- Un endroit où tu as de l'espace pour te déplacer (mais tu peux faire la même activité avec des actions non locomotrices, c'est-à-dire sur place).
- Un téléviseur ou un appareil technologique (portable, ordinateur) pour visionner l'extrait.

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 la réalisation

- Essaie de former toutes les lettres dont tu es capable avec ton corps. Essaie de les enchaîner l'une à l'autre sans arrêter le mouvement (tu peux penser à un mot précis pour t'aider).
- Refais l'exercice avec de la musique.
- 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 »).
- Demande à quelqu'un de te prendre en photo et observe le résultat. Est-ce qu'on reconnaît la lettre ? Qu'est-ce que tu peux améliorer ?

Éthique et culture religieuse

Les filles d'un bord, les garçons de l'autre



Consigne à l'élève :

- Choisis un sujet de discussion parmi ceux qui te sont proposés.
- Tu pourras ensuite :
 - En discuter avec tes parents, un frère, une sœur, un ami ou une amie.
 - Émettre tes opinions sur le sujet, de façon respectueuse.
 - Comparer tes idées à celles des autres.

Je t'invite à visionner cette vidéo : <https://www.ljournalactu.com/info-animee/cest-stereotype/>



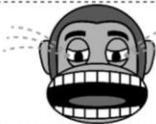
Toutes les filles aiment la couleur rose.

Tous les garçons aiment le sport.



Les filles peuvent-elles aimer les voitures?

Les garçons peuvent-ils porter des bijoux?



Un garçon ne pleure jamais.



Une fille doit toujours être calme et douce.



Quel est ton opinion sur le sujet ?

	Raisons, idées et explications
Sujet	
Argument 1	
Argument 2	
Argument 3	

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Une fouille archéologique à la maison¹



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 : Les technologies qui changent notre vie <<https://www.youtube.com/watch?v=ekXN05t5s80&feature=youtu.be>>

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

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.

¹ Source : Activité réalisée avec la collaboration du Service national du RÉCIT de l'univers social.



Fouille archéologique à la maison

<p>Quoi?</p>	<p>Quelle est la fonction de l'objet?</p> <hr/> <p>Est-ce qu'il est toujours fonctionnel?</p> <hr/> <p>Conservez-vous un souvenir relié à cet objet?</p> <hr/>
<p>Qui?</p>	<p>Qui est le fabricant?</p> <hr/> <p>A-t-il été utilisé par plusieurs personnes? Par plusieurs générations?</p> <hr/>
<p>Quand?</p>	<p>En quelle année approximativement a-t-il été produit?</p> <hr/> <p>L'objet est-il représentatif de son époque? Pourquoi?</p> <hr/>
<p>Où?</p>	<p>Où a-t-il été produit? Où a-t-il été utilisé?</p> <hr/>



Interprétation

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

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



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

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



Merci ! 😊