

Bonjour les élèves de 6^e 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 :

Notre mur à nous

Français, langue d'enseignement

< Le maître des estampes >



Consigne à l'élève

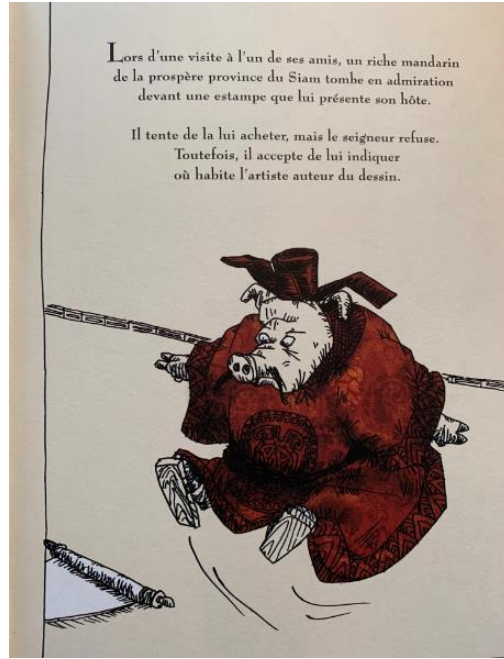
- Lis l'histoire *Le maître des estampes* présentée aux pages suivantes. Cette histoire s'apparente à une fable. On ne l'a pas reproduite en entier pour respecter les droits d'auteur. Tu pourras lire la suite en empruntant le livre dans une bibliothèque de ta municipalité ou de ton école lorsque ces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

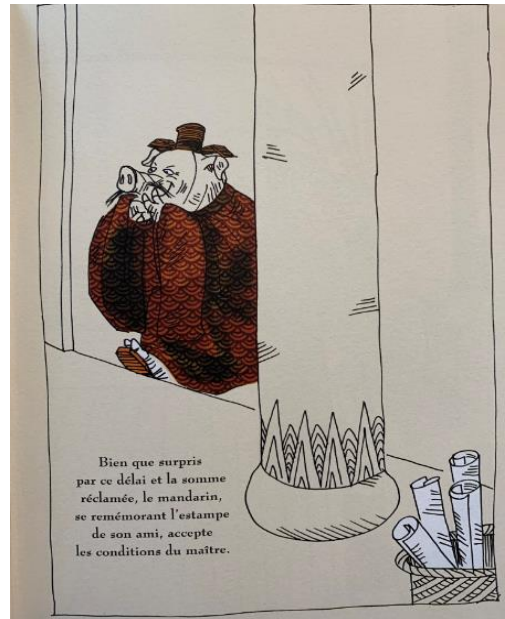


De quoi crois-tu qu'il sera question dans cette histoire?

Sais-tu ce qu'est une estampe?



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

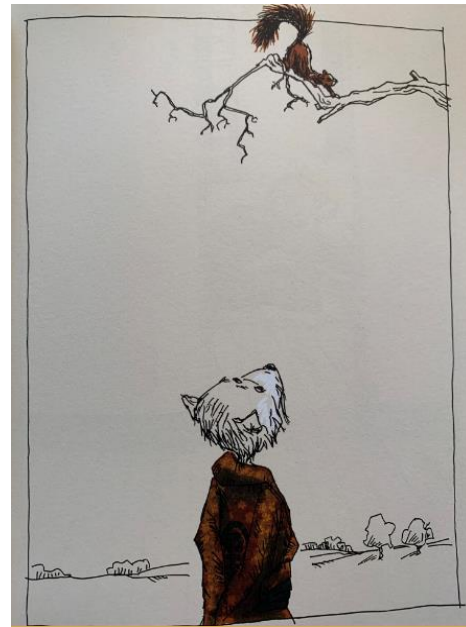
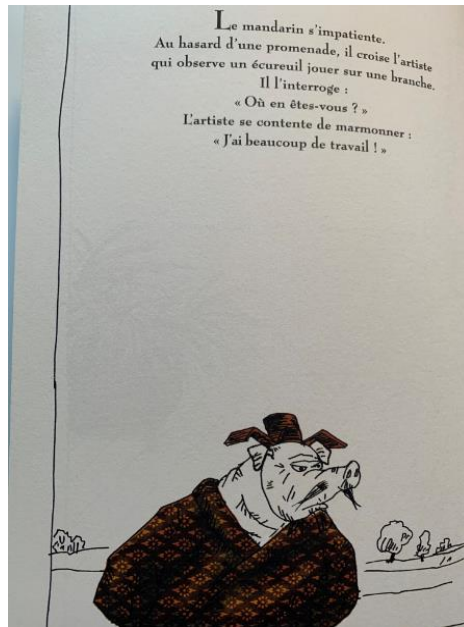


Pourquoi crois-tu que le maître des estampes exige un si long laps de temps avant de produire un dessin?

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

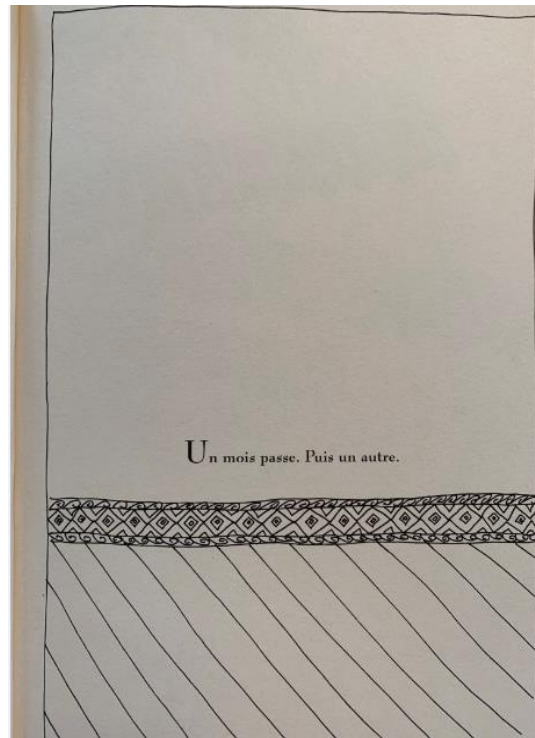


Que penses-tu que le maître des estampes fait en observant par la fenêtre?

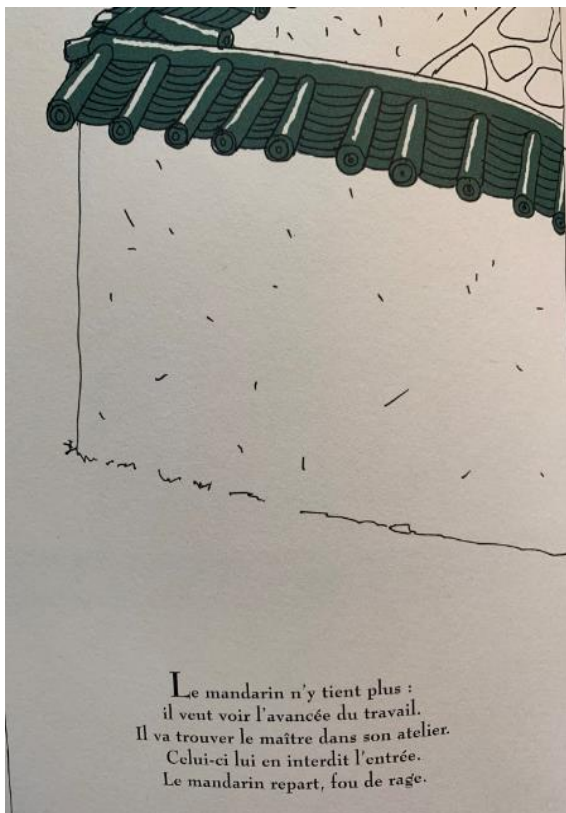


À ton avis, que fait le maître des estampes sur la page de droite?

Trouve un synonyme du mot marmonner. _____

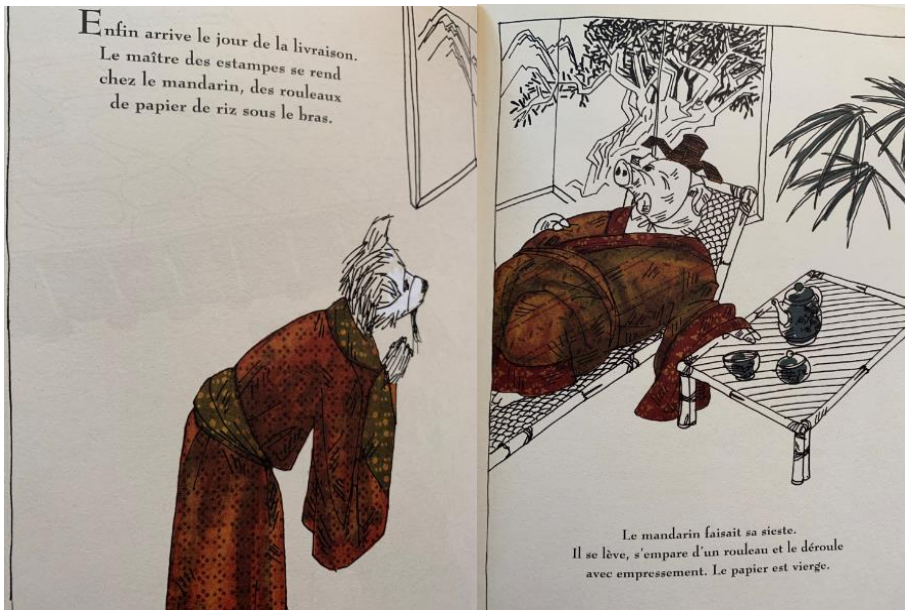


À ton avis, qu'est-ce que le maître des estampes est en train de faire?



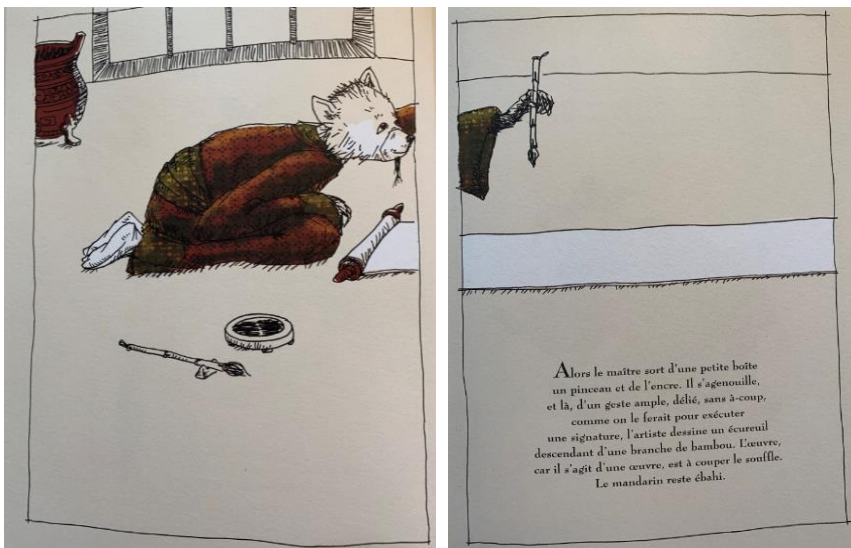
Crois-tu que le mandarin a raison de réagir de la sorte?

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 navale¹



Consigne à l'élève

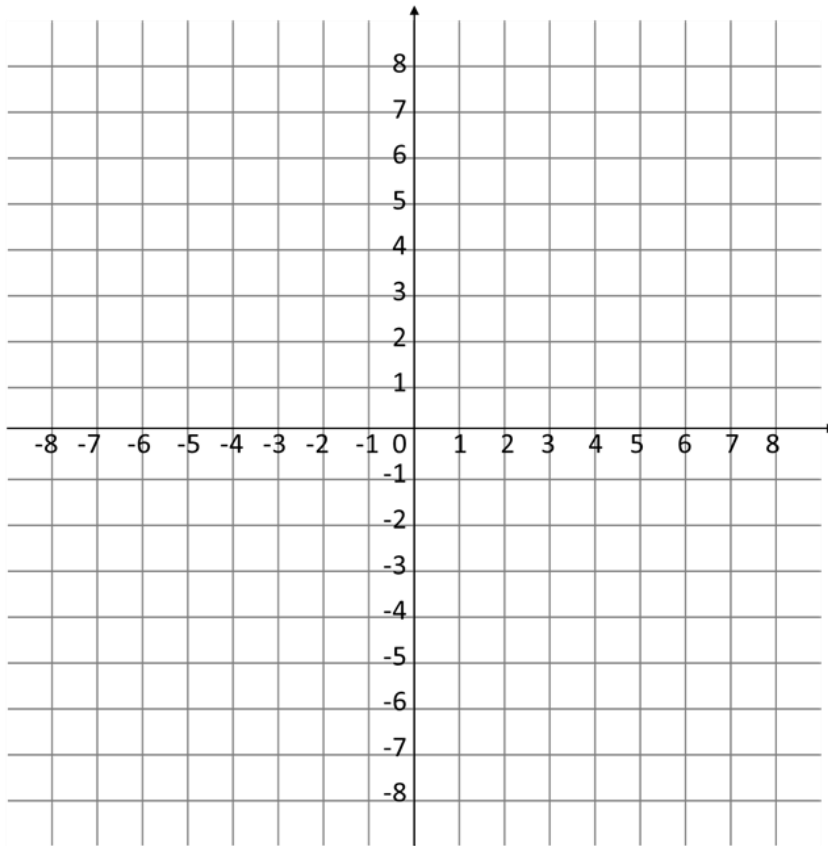
- Sur sa feuille, chaque joueur positionne les six bateaux sur sa carte.
 - Sur ta carte, dessine une ligne correspondant à chacun des six bateaux. Trace cette ligne (voir sous les modèles de bateau), en plaçant les points sur des intersections du plan cartésien.
 - Les bateaux (les lignes) peuvent être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

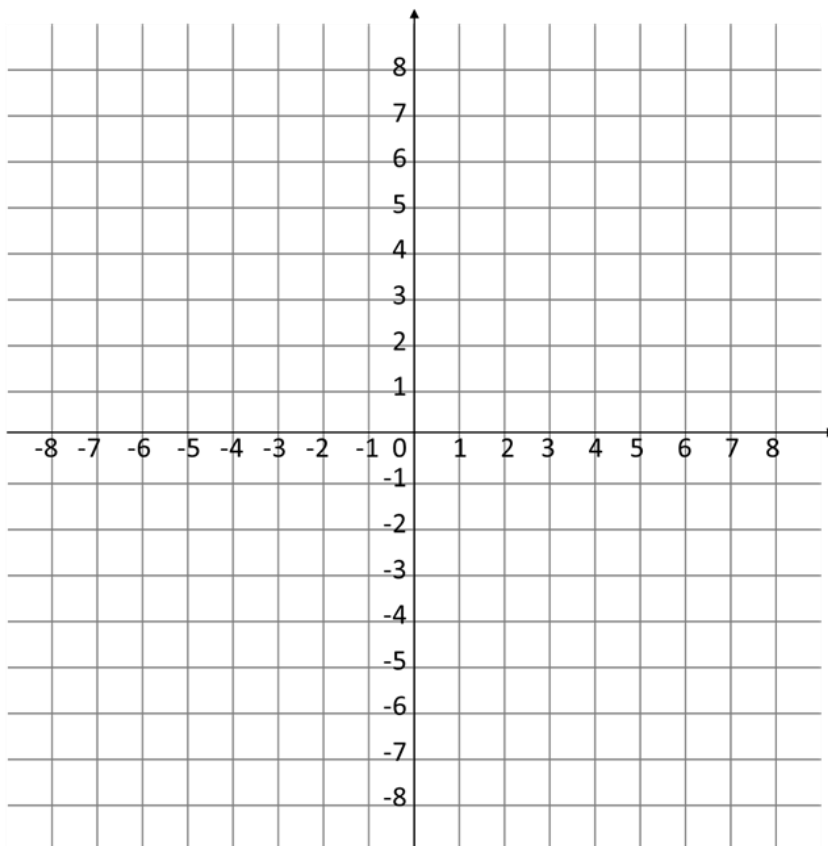
- Les cartes de jeu et les six bateaux à placer. Cette page doit être imprimée deux fois.
- Deux crayons de couleurs différentes.



Ta carte



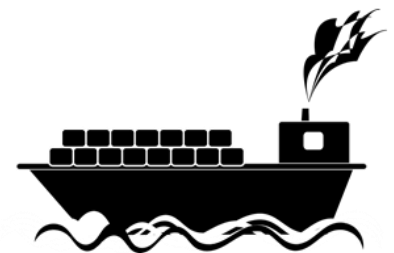
La carte de ton adversaire



Les bateaux à placer :



Voilier



Navire
porte-conteneur



Drakkar



Sous-marin
nucléaire



Traversier



Kayak



Science et technologie

À vos masques !²



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.

² 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



Notre mur à nous³

Consigne à l'élève

Cette activité te permettra de réfléchir aux valeurs et aux règles qui peuvent encadrer différents espaces de publication. Tu pourras :

- Réaliser les défis 1 à 3 de l'activité [Notre mur à nous](#) ; ←
- Découvrir la définition d'une valeur et comparer différents moyens d'expression ;
- Créer, avec tes proches, un mur de publications personnalisé.

Voici une image de la page d'accueil 😊

Notre mur à nous

Cette activité te permettra de réfléchir aux valeurs et aux règles qui peuvent encadrer différents espaces de publication.

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.

³ Source : Activité proposée par l'équipe du Service national du RÉCIT du domaine du développement de la personne et disponible sur ecrallamaison.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 : Notre mur à nous

Source : Activité proposée par l'équipe du Service national du RÉCIT du domaine du développement de la personne et disponible sur eclairage.ca.