



Trousse éducative du Ministère de l'éducation

6^e année

Semaine du 18 mai 2020

Documents complémentaires

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

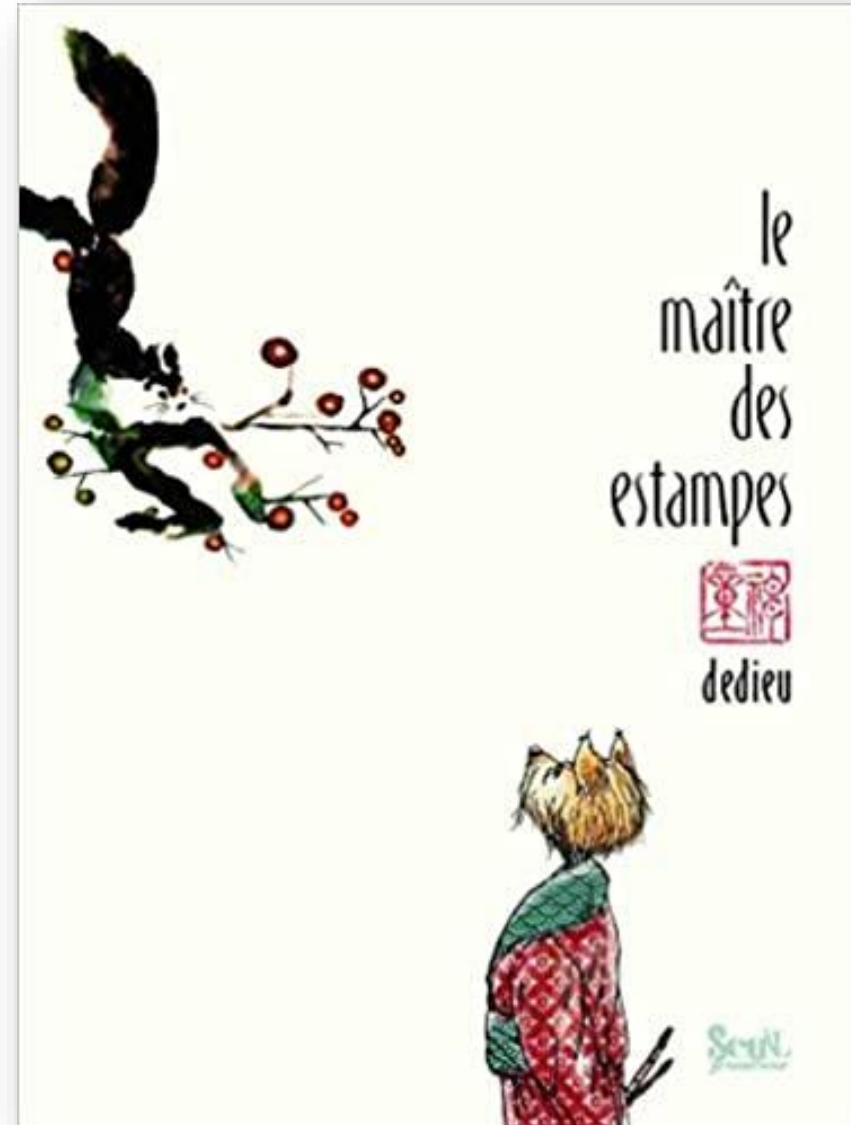
N'oubliez pas d'aller les consulter.

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



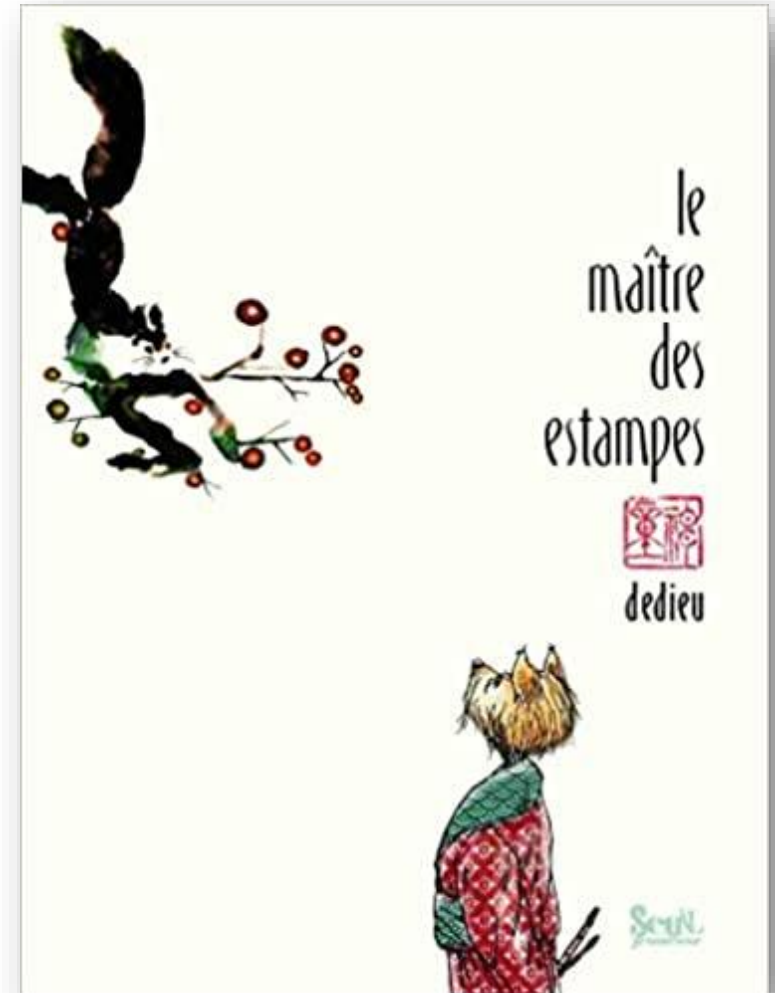
Français

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



Seuil
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.



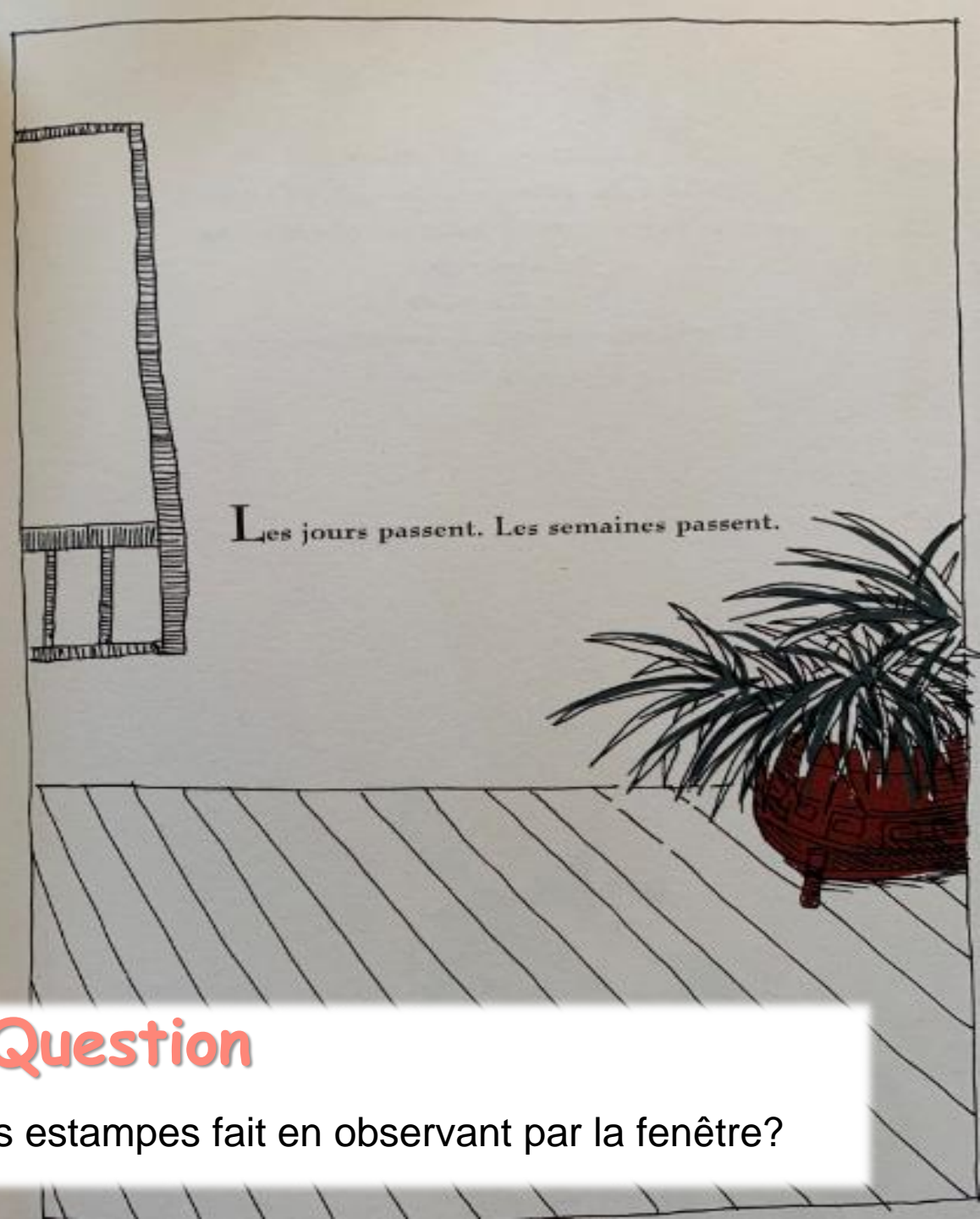
Le mandarin se précipite chez ce maître des estampes et le prie de lui faire un dessin. Le maître accepte. Mais le seigneur devra attendre six mois et lui verser d'avance la moitié de la somme de cinq mille yens.



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 :

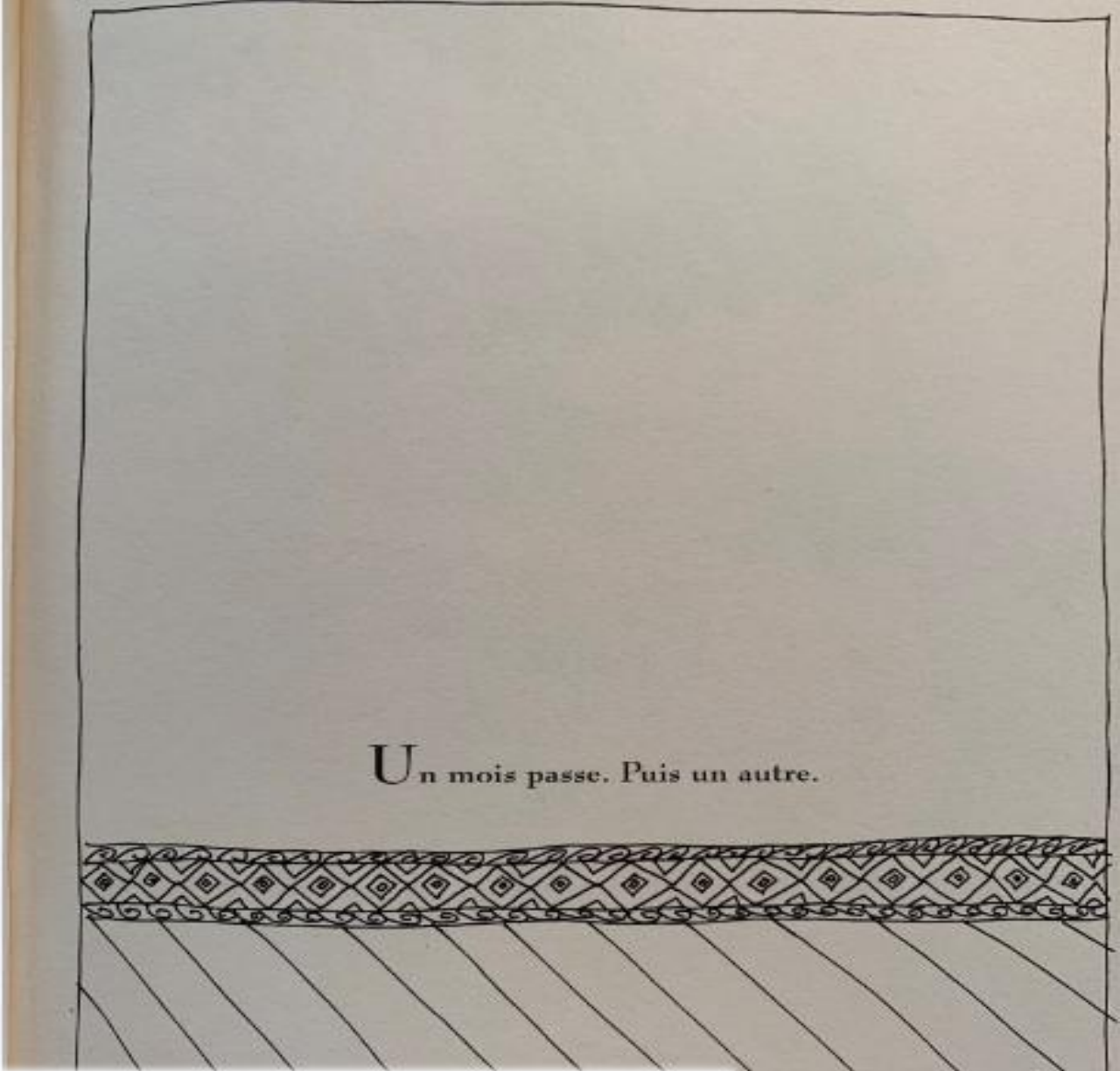
« J'ai beaucoup de travail ! »



Questions

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

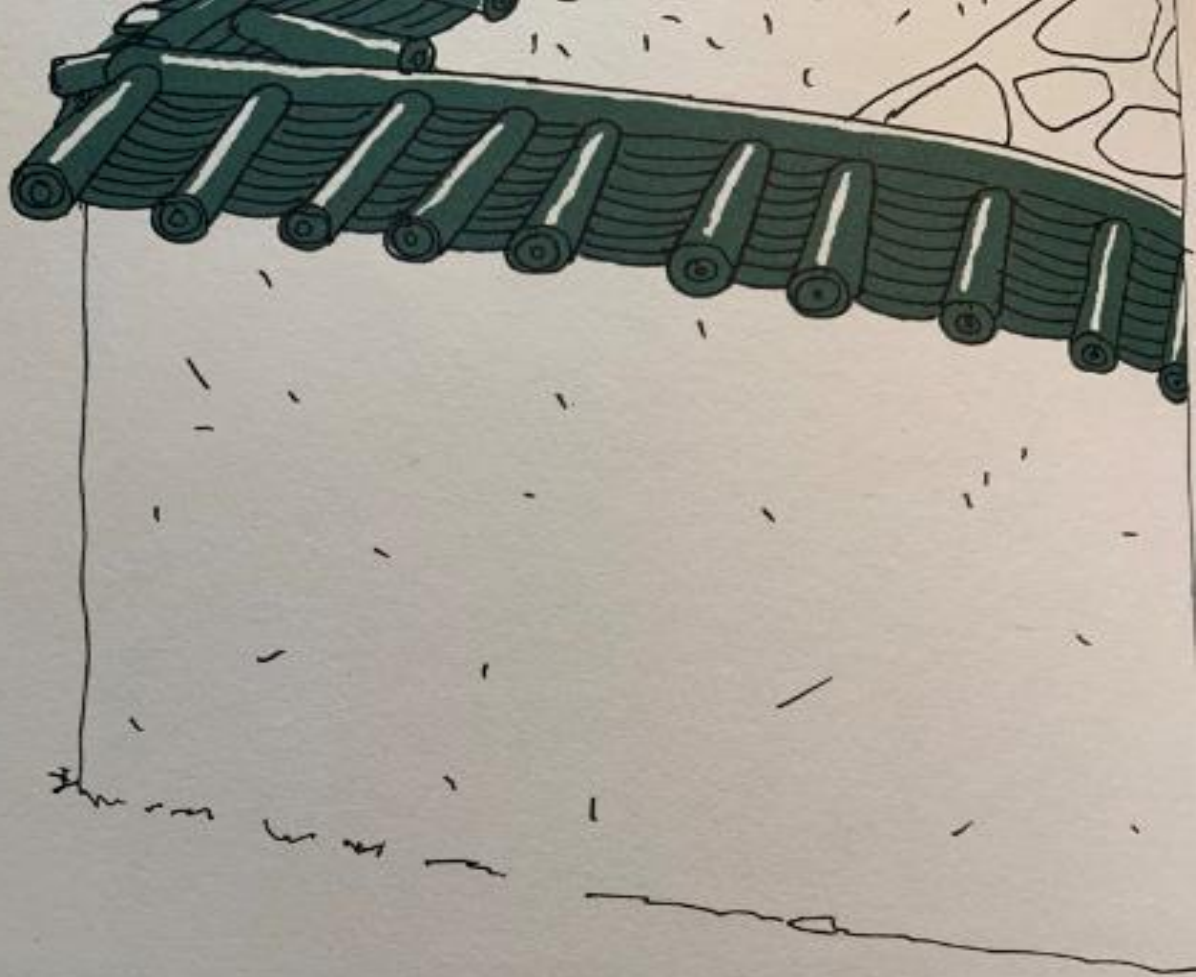




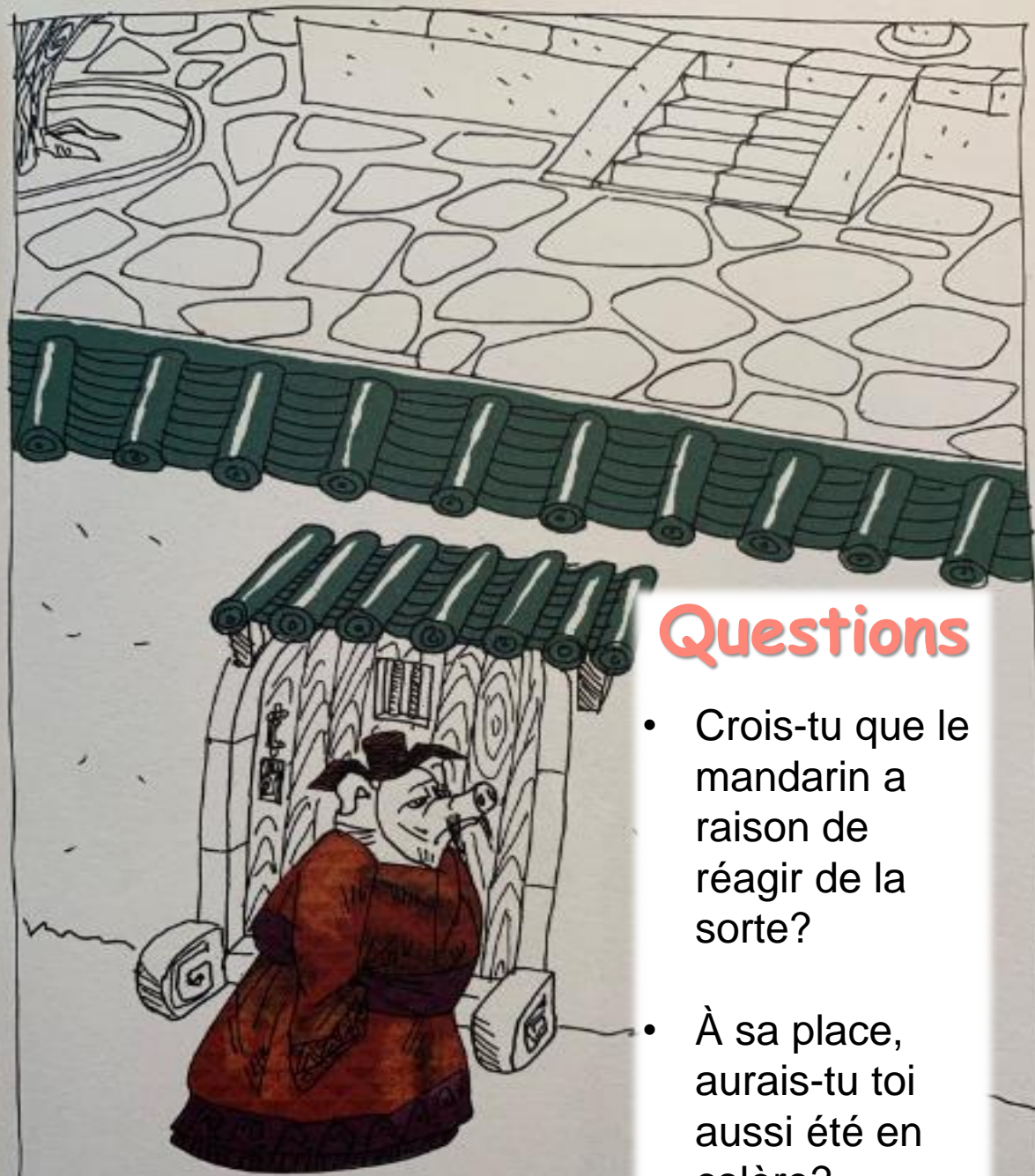
Un mois passe. Puis un autre.

Question

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



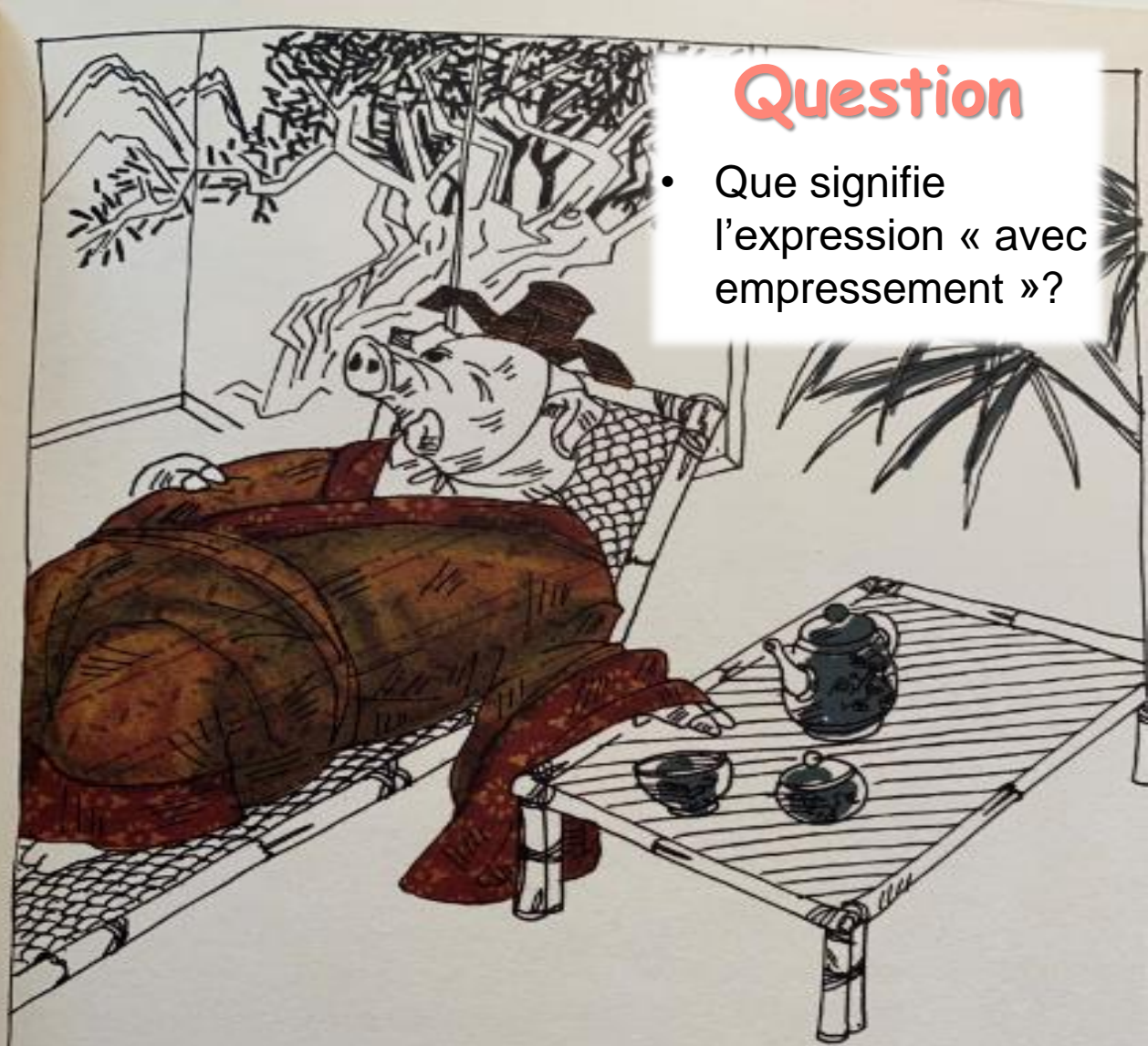
Le mandarin n'y tient plus :
il veut voir l'avancée du travail.
Il va trouver le maître dans son atelier.
Celui-ci lui en interdit l'entrée.
Le mandarin repart, fou de rage.



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.

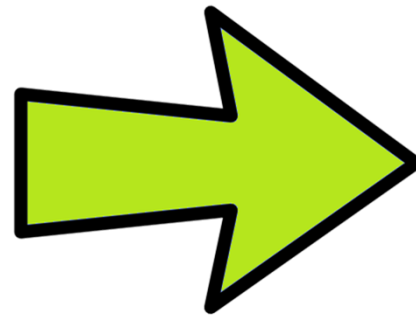
Questions

- 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?

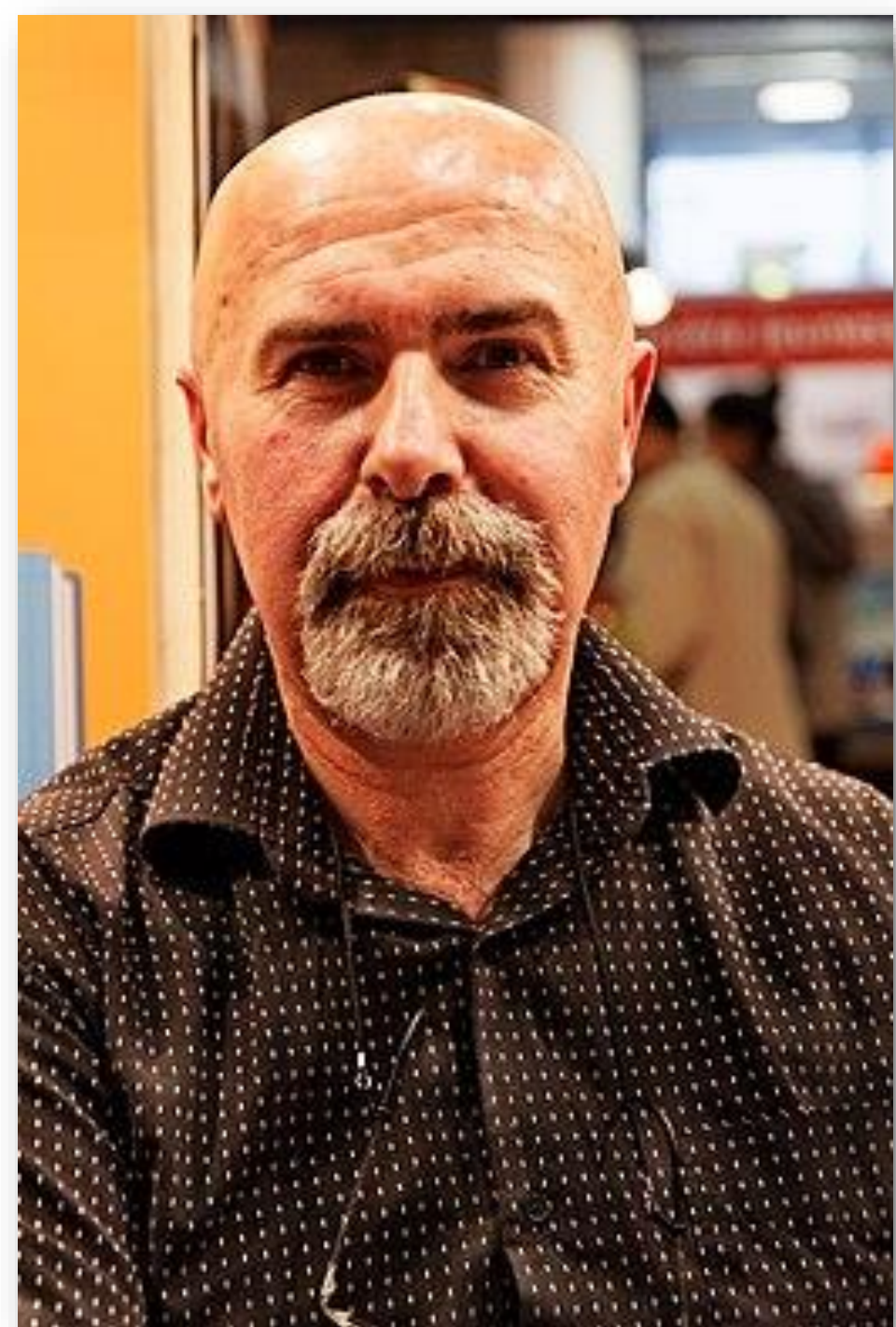
Après la lecture...

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

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



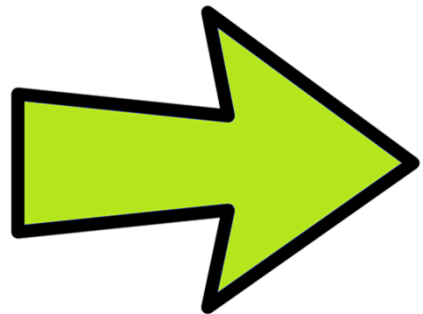
https://fr.wikipedia.org/wiki/Thierry_Dedieu



Pour aller plus loin...

- Tu peux t'informer sur les estampes.

Clique sur l'image
pour consulter le
document.



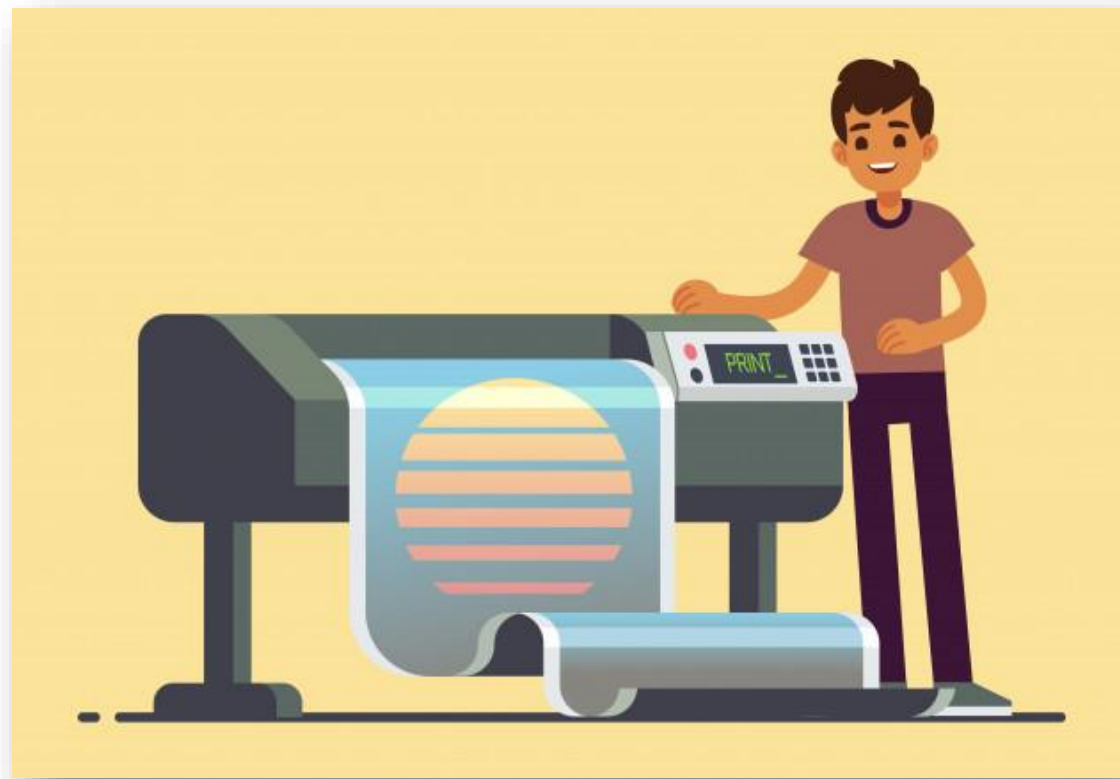
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Estampe>

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.

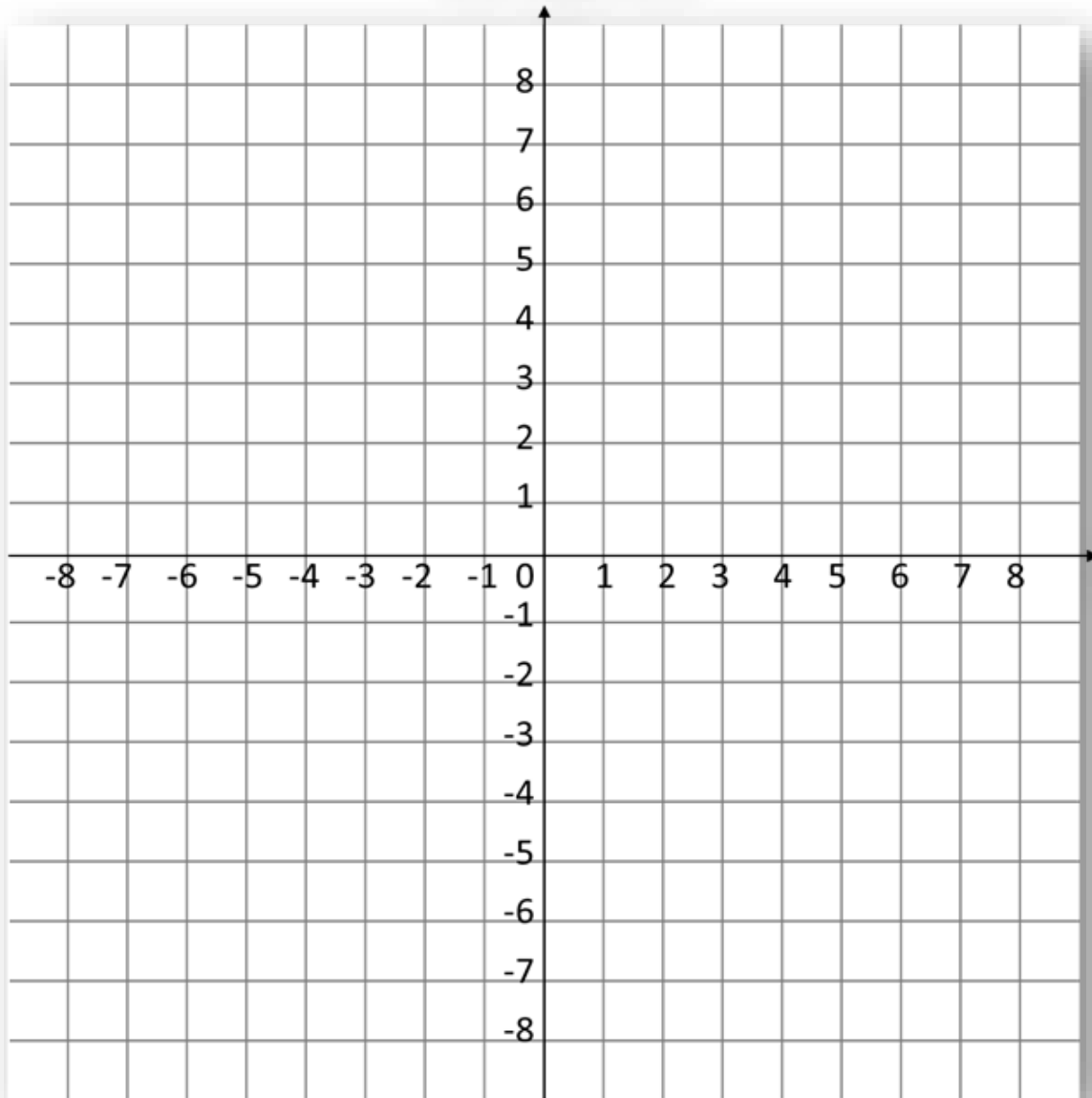


Suite...

- 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



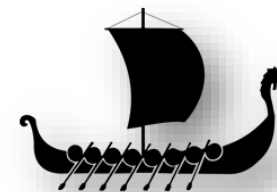
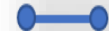
Sous-marin
nucléaire



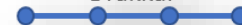
Navire
porte-conteneur



Traversier



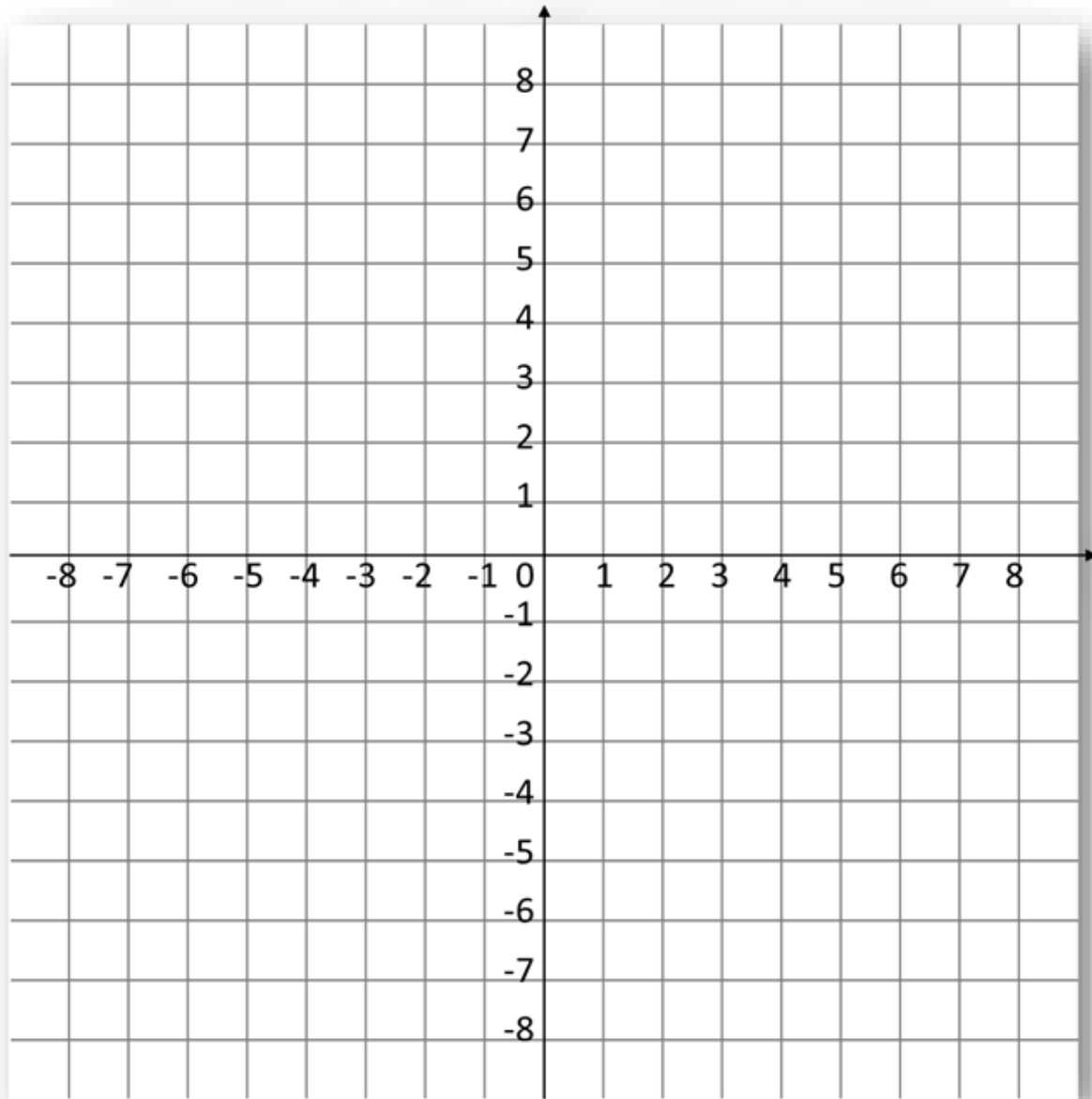
Drakkar



Kayak



La carte de ton adversaire



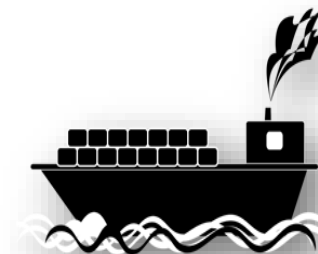
Bateaux à placer



Voilier



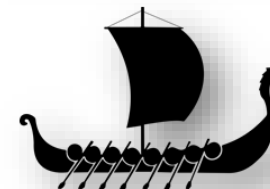
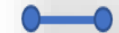
Sous-marin
nucléaire



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 ^{très} librement un peu chaud (moins que les autres)			
Debarbouillette (ratine de coton)	<ul style="list-style-type: none">respire librementchaudbuée dans les lunettes			
Taie d'oreiller (coton et polyester)	<ul style="list-style-type: none">bloque un peu l'airchaud			

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 ecralamaison.ca.

Consignes 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.
- Découvrir la définition d'une valeur et comparer différents moyens d'expression;
- Créer, avec tes proches, un mur de publications personnalisé.

Activité



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

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

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

