3e année du primaire

Semaine du 20 avril 2020

[Yakari et le grand aigle 1](#_Toc38266394)

[Consigne à l’élève 1](#_Toc38266395)

[Matériel requis 1](#_Toc38266396)

[Information aux parents 1](#_Toc38266397)

[Being Kind Is Important 2](#_Toc38266398)

[Consigne à l’élève 2](#_Toc38266399)

[Matériel requis 2](#_Toc38266400)

[Information aux parents 2](#_Toc38266401)

[English with Mrs. Anastasia 3](#_Toc38266402)

[Les dés chanceux 4](#_Toc38266403)

[Consigne à l’élève 4](#_Toc38266404)

[Matériel requis 4](#_Toc38266405)

[Information aux parents 4](#_Toc38266406)

[Annexe – Plateau de jeu 5](#_Toc38266407)

[Les mains, outils de la science! 6](#_Toc38266408)

[Consigne à l’élève 6](#_Toc38266409)

[Matériel requis 6](#_Toc38266410)

[Information aux parents 6](#_Toc38266411)

[Annexe 1 – Les mains, outils de la science! 7](#_Toc38266412)

[Consigne à l’élève 7](#_Toc38266413)

[Pour t’exercer 7](#_Toc38266414)

[À toi de jouer 7](#_Toc38266415)

[À toi de deviner 7](#_Toc38266416)

[Annexe 2 – Des mots pour exprimer le toucher 8](#_Toc38266417)

[Des mots pour exprimer le toucher 8](#_Toc38266418)

[Le sommeil et Passe à l’action 9](#_Toc38266419)

[Consigne à l’élève 9](#_Toc38266420)

[Matériel requis 9](#_Toc38266421)

[Cube énergie 9](#_Toc38266422)

[Information aux parents 9](#_Toc38266423)

[Je joue au bruiteur 10](#_Toc38266424)

[Consigne à l’élève 10](#_Toc38266425)

[Matériel requis 10](#_Toc38266426)

[Information aux parents 10](#_Toc38266427)

[Annexe – Je joue au bruiteur 11](#_Toc38266428)

[26 lettres à danser 12](#_Toc38266429)

[Consigne à l’élève 12](#_Toc38266430)

[Matériel requis 12](#_Toc38266431)

[Information aux parents 12](#_Toc38266432)

[Annexe – 26 lettres à danser 13](#_Toc38266433)

[Émile Pantalon 14](#_Toc38266434)

[Consigne à l’élève 14](#_Toc38266435)

[Matériel requis 14](#_Toc38266436)

[Information aux parents 14](#_Toc38266437)

[Une fouille archéologique à la maison 15](#_Toc38266438)

[Consigne à l’élève 15](#_Toc38266439)

[Matériel requis 15](#_Toc38266440)

[Information aux parents 15](#_Toc38266441)

[Annexe – Une fouille archéologique à la maison 16](#_Toc38266442)

Français, langue d’enseignement

Yakari et le grand aigle

Consigne à l’élève

* Lis la bande dessinée intitulée [Yakari et le grand aigle](http://www.westory.dlpdomain.com/player-display?token=hw8soE1OHZkqsyPr599pYtRxXrCirROO).
* 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. |

Anglais, langue seconde

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](https://classroommagazines.scholastic.com/support/learnathome/grades-1-2-week-2.html).
* 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.

Anglais, langue seconde

English with Mrs. Anastasia

Cycle Two

Hello,

I hope you are doing well. This is the material to help you to review your English

this week. Everything is optional and done on a volunteer basis.

Week of April 20th, 2020

Practice your English vocabulary words while playing the Word Hunter Game.

<https://www.cbc.ca/kidscbc2/content/games/word-hunter/index.html>

1 -Read the instructions.

2- Start with the “easy” level and then play all the different categories.

3- Do the same for the “medium” level and the “hard” level.

There are many different categories for each level.

(Example: sports, animals, countries, music, pirates…)

I encourage you to continue to practice your English during this time by watching television

or movies in English, listening to English songs and playing games in English. You can

continue exploring the ecoleouverte website and the English activities suggested in the

“trousse pédagogique–educational package” emailed to you each week.

Mathématique

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](https://www.dejete.com/de-3d?nbde=5) 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. |

Mathématique

Annexe – Plateau de jeu



Science et technologie

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 3e qu’à ceux de 4e année. Toutefois, on peut ajouter quelques difficultés pour les enfants de 4e année : * Augmenter le nombre d’objets à identifier; * Identifier les objets sans les avoir présentés au début du jeu. |

Science et technologie

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 aiguiser 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 utiliserdes mots qui disent ce que tu sens avec tes mains (voir la fiche *Des mots pour exprimer le toucher*)*.*

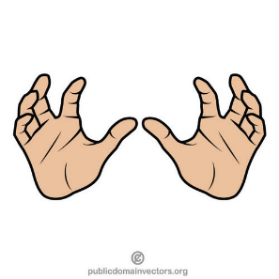
À toi de jouer

* 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?

Science et technologie

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

Éducation physique et à la santé

Le sommeil et   
Passe à l’action

Consigne à l’élève

Activité 1 : Le sommeil

* Consulte les [informations](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTF0n1v90ces0tf71pARML7fc9XGAl7lvpAuOWO1MIPMkVsS0OJs8Dj532dMGUMzU5dhFh2WK2r1I9U/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g73054e69b7_0_27) 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](https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vS3ZDrjiKFCWuG9eduxsAMIqY19-wWc2WHaLB90csMmmtn5pw06xaTWcCWVe_9rbJ1c7scgT2DXhiZb/pub?start=false&loop=false&delayms=3000&slide=id.g730d4f3da0_0_28) pour réaliser les activités.

Matériel requis

* Balle ou bas en boule
* Chaudron ou panier.

Cube énergie

* <https://youtu.be/k1ihucT7vw4>

|  |
| --- |
| 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. |

Musique

Je joue au bruiteur

Consigne à l’élève

Tu es invité à jouer le rôle du bruiteur pour un extrait de dessin animé (voir le document en annexe).

Matériel requis

Divers objets du quotidien.

Des instruments de musique, si disponibles.

Un lecteur DVD ou un téléviseur.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * Faire la sonorisation d’un extrait de dessin animé en utilisant certains des objets qui l’entourent.   Vous pourriez :   * Participer à l’activité avec votre enfant en suivant ses consignes. |

Musique

Annexe – Je joue au bruiteur

Proposition de création

Le **bruiteur** est la personne qui est chargée d’imiter ou de reproduire, à l’aide de divers procédés, les bruits de la vie quotidienne. Son talent est mis à profit dans une émission, un film ou un spectacle.

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

Recherche d’idées

* Regarde dans la maison et trouve plusieurs objets avec lesquels tu peux imiter des bruits (exemples : une cuillère de bois pour imiter une porte qui ferme, un contenant en plastique sur lequel frapper 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) et les nuances (fort, doux).

Étapes de la réalisation

* Place les objets dont tu as besoin pour le bruitage de manière qu’ils soient faciles à atteindre.
* Choisis un extrait de 3 à 5 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 du dessin animé.
* 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

Consigne à l’élève

En t’inspirant 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! (Voir le document en annexe.)

Matériel requis

Un endroit où tu es à l’aise de te déplacer (tu peux faire la même activité avec des actions non locomotrices, c’est-à-dire sur place).

Un téléviseur ou un appareil technologique (portable, tablette, ordinateur) pour visionner l’extrait.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Votre enfant s’exercera à :   * S’exprimer par le mouvement; * Développer sa créativité.   Vous pourriez :   * Filmer ou prendre en photo les créations de votre enfant. |

Danse

Annexe – 26 lettres à danser

Proposition d’activité

* Le spectacle *26 lettres à danser* est un spectacle dansé interactif et multidisciplinairequipropose un voyage au cœur des lettres et des mots. Les lettres invitent le public à la découverte d’une multitude de mots, de sens, d’émotions et de tons.
* Tu peux visionner un extrait ou lapièce en entierau<https://ici.tou.tv/26-lettres-a-danser> ou faire une recherche sur ICI TOU.TV, ou encore sur ICI ARTV. Maintenant, à ton tour de bouger!

Proposition de création

* Pour commencer, regarde les 10 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 afin :
* D’écrire avec ton corps;
* D’écrire dans l’espace.

Recherche d’idées

* Utilise des formes différentes : longues, larges, tordues.
* Utilise 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.

Étapes de la réalisation

* Forme la première lettre de ton nom avec ton corps, puis ton prénom en entier.
* Essaie de former le plus de lettres possibles.
* Imagine que ton corps est un crayon géant et écris ton nom dans l’espace.
* Avec un foulard ou un bout de tissu, écris des lettres ou des mots dans le ciel, comme si c’était un crayon.
* Refais l’exercice de ton choix avec de la musique.
* Demande à quelqu’un de ta famille de te filmer ou de prendre tes « lettres » en photo.

Éthique et culture religieuse

Émile Pantalon

Consigne à l’élève

* Après avoir écouté l’histoire, tu pourras élaborer ton point de vue sur la différence en te posant les questions suivantes :
* Comment se sent Émile face à sa différence et aux injures?
* Que penses-tu du rejet d'Émile par les autres enfants?
* Comment Émile se sent-il face aux injures dirigées envers sa mère?
* Que penses-tu de la réaction de Mlle Petit-Pois?
* Serais-tu, toi aussi, parti(e) à la rescousse de Pino? Pourquoi?
* En quoi la différence d'Émile a-t-elle été avantageuse?
* Quelle est la relation entre Pino et Émile à la fin de l'histoire? Qu'en penses-tu?

Matériel requis

* [Émile Pantalon](http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2161124) (histoire racontée sur BAnQ).
* [Eddie Longpants](https://www.youtube.com/watch?v=3gy-EADkpv8) (en anglais sur YouTube).

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  Avec votre enfant, écoutez l’histoire [Émile Pantalon.](http://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2161124)  Votre enfant s’exercera à :   * Respecter la différence; * Comprendre les avantages que peut apporter la différence; * Réfléchir sur les comportements à adopter face à la différence; * Nommer des comportements inadéquats pouvant nuire à la vie d'autrui; * Réfléchir aux répercussions du rejet sur la vie d'autrui.   Vous pourriez :   * Rappeler à votre enfant que les comportements et les attitudes qu’il adopte ainsi que les actions qu’il pose peuvent favoriser ou, au contraire, défavoriser la vie de groupe. |

Source : Activité proposée par Kélig Prigent de l’école Les Prés-Verts, Commission scolaire de la Capitale.

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Une fouille archéologique à la maison

Consigne 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.
* Comme le montre la vidéo [*Les technologies qui changent notre vie*](https://www.youtube.com/watch?v=ekXNO5t5s80&feature=youtu.be), des objets simples 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.
* Utilise les questions proposées en annexe et réalise une enquête auprès d’un de tes parents afin de découvrir les informations sur le passé que peut révéler cet objet et les souvenirs qui y sont rattachés.
* Si tu souhaites accéder à l’activité complète, rends-toi sur le site Web du [Service national du RÉCIT de l’univers social](https://recitus.qc.ca/ressources/primaire/publication/objet-ancien) qui l’a élaborée.
* 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.

Matériel requis

En fonction du choix des parents et de l’élève et selon la disponibilité des ressources, voici ce qui pourrait être utile :

* Matériel d’écriture (papier, carton, crayons, etc.).
* Matériel d’impression.
* Appareil numérique muni d’une connexion Internet.

|  |
| --- |
| Information aux parents  À propos de l’activité  L’étude de l’histoire et de la géographie s’appuie notamment sur des informations, des indices, des traces que présentent les documents. En classe, les élèves développent des stratégies qui permettent l’analyse des documents, c’est-à-dire de sources écrites, d’images, de documents audiovisuels et d’artéfacts (objets, constructions, vestiges, etc.). |

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

Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

Annexe – Une fouille archéologique à la maison



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

Art-dramatique

**Identités opposées!**

**Consignes à l’élève**

* En trois étapes distinctes (visualisation, dessin, jeu dramatique), tu dois donner vie à un personnage inventé.
* Tu devras réfléchir à ta propre identité pour créer un personnage totalement différent de toi.

**Matériel requis**

* Tapis ou coussin
* Crayons à mine
* Crayons de couleurs

|  |
| --- |
| **Information aux parents**  **À propos de l’activité**  Votre enfant sera amené à :   * Développer son imaginaire par le biais de la visualisation. * Traduire une image mentale en dessin. * Définir son identité par opposition au personnage inventé.   Vous pourriez :   * Vérifier que votre enfant a bien compris les consignes de l’activité. * Animer la séance de visualisation. * Assister le jeu dramatique de votre enfant, en lui proposant des modifications si le personnage est trop similaire à lui. * Filmer sa présentation et la partager avec ses amis ou grands-parents. |

**Identités opposées**

**Proposition de création**

La visualisation est le fait d’utiliser nos capacités mentales pour imaginer et nous représenter une situation, un objet, un son, une émotion ou une sensation. En utilisant l’imagination, la visualisation permet de se créer une autre réalité ou de nous rappeler nos expériences positives.

* En activant ton sens de l’imagination grâce à la visualisation, tu inventes un personnage complètement opposé à toi.

**Recherche d’idées et Expérimentations**

* Installe-toi confortablement par terre en Indien, sur un tapis ou un coussin. Place tes mains sur tes genoux, le dos droit et les yeux fermés.
* Prends trois grandes respirations pour te détendre en essayant de ne penser à rien. La respiration te permet d’oxygéner ton cerveau afin de faire ressortir ta grande imagination!
* Maintenant, imagine les contours d’un personnage dans ta tête. Tu le vois physiquement? ; Comment est-il habillé? Porte-il des chaussures? Quel genre, ou quelle marque? Porte-il des pantalons? Une jupe? Une robe? Un jogging? Quelle est la couleur de ce vêtement? Porte-il un chandail? Une blouse? Une camisole? De quelle couleur est-ce?
* Ce personnage habillé est vraiment différent de toi. Il porte des vêtements que tu ne porterais pas, ou des couleurs que tu n'aimes pas.
* Continue à imaginer ton personnage, en ajoutant des éléments opposés à tes goûts. Ton personnage porte-t-il des bijoux? Ou une montre? Une écharpe? Quelle est la couleur de ses cheveux? Comment sont-ils peignés?
* Maintenant, tu mets ton personnage sur un cintre et tu le regardes. Tout à coup, tu as très envie de devenir ce personnage si différent de toi. Tu le prends et commences à l’enfiler, comme un costume.
* Lorsque tu l’as mis, tu vas devant un miroir, et tu t’observes dans la peau de ce personnage. Comment se sent-il? De quoi a-t-il l’air physiquement?
* Tranquillement, tu ouvres les yeux et en silence, tu te lèves de la même manière que se lèverait le personnage.

**Étapes de la réalisation**

**1-Fiche d’identité du personnage**

* Sur la page de travail vierge en annexe, dessine le personnage que tu as visualisé. Ajoute tous les détails que tu avais imaginés lors de la visualisation.
* Complète la carte d'identité du personnage. Cette fiche technique te permettra de jouer ton personnage en fonction de son caractère et de ses émotions.

**2-Le jeu dramatique: Le personnage dans toute sa splendeur**

Tu es maintenant le personnage. Tu peux chercher dans ton lieu de vie des vêtements qui correspondent à ceux que tu as imaginés pour ton personnage. Tu deviens une personne totalement opposée à toi.

Tu vas donc entrer dans la peau de ce personnage inventé.

* Tu commences à marcher en prenant tout l’espace nécessaire.
* Ton personnage se déplace-t-il rapidement ou plus doucement? Invente une démarche différente de la tienne.
* Comment est son tronc? Replié, droit, courbé, le torse bombé, ? Pense à comment tu te tiens d'habitude. ton personnage se tiendra différemment.
* Regarde-t-il droit devant lui? Est-il timide? Excentrique? Sûr de lui?
* Ton personnage est-il heureux? Triste? Nerveux? Amoureux?

Tu peux t’aider de la liste des émotions en annexe. Elle t’offre des explications sur la façon de jouer une émotion.

N'oublie pas, tous les éléments que tu joues pour représenter ce personnage sont totalement à l'opposé de toi.

**Si tu veux aller plus loin…**

* Fais l’activité de visualisation avec tes frères, tes sœurs ou tes parents et deviens le guide pour les aider à créer leur propre personnage.
* Tu peux filmer le moment où tu joues ton personnage et le partager à tes grands-parents ou tes amis!

**Annexe 1 – Liste des émotions**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Émotions** | **Sensations** | **Positions du visage** |
| * PEUR | * Battements rapides du coeur * Ventre noué * Souffle court * Envie de fuir | * Larmes dans les yeux * Mâchoire et yeux figés * Visage crispé |
| * COLÈRE | * Souffle court * Envie d’attaquer | * Mâchoire crispée * Sourcils froncés |
| * TRISTESSE | * Gorge serrée * Impossibilité de parler * Respiration saccadée | * Mâchoire qui tremble * Larmes dans les yeux |
| * DÉGOÛT | * Estomac serré * Nausées * Mouvement de recul | * Nez qui se retrousse * Sourcils froncés |
| * SURPRISE | * Souffle coupé * Immobilisation | * Yeux qui s’écarquillent * Bouche qui s’ouvre * Sourcils vers le haut |
| * JOIE | * Envie de rire * Légèreté * Sensation de plénitude | * Sourire * Yeux qui brillent |

**Annexe 2 – Fiche d’identité du personnage**

|  |  |
| --- | --- |
| **IDENTITÉ**  **et**  **CARACTÉRISTIQUES** | **DESSIN**  **espace pour le dessinateur** |
| * ***Identité***   Nom :  ………………………...…  Prénom : ……………………………  Surnom : ……………………………  Âge:  ……………………………   * *En fonction de son âge, pense au fait que le personnage peut parler ou se déplacer différemment que toi.* * ***Caractère***   Donner deux qualités:  ………………………………………  ………………………………………  Donner deux défauts:  ………………………………………  ………………………………………  Quelle est son activité favorite ?  ……………………………………  Autres faits importants à noter à son sujet:  ………………………………………  ………………………………………  ……………………………………… |  |