

4^e ANNÉE DU PRIMAIRE

Semaine du 1^{er} juin 2020

Les ours des montagnes rouges	1
Annexe 1 – Message de Martine Latulippe, auteure	3
Annexe 2 – Principales caractéristiques de cette légende	4
Annexe 3 – Analyse des deux oeuvres	5
“I like to move it” bingo!	6
Annexe – “Move it” bingo!	7
Jeu du lancer	8
Annexe 1 – Plan du jeu du lancer	10
Annexe 2— Diagramme à lignes brisées à compléter	11
Annexe 3— Pour aider votre enfant	12
Annexe 4 – Liste de vérification du diagramme à lignes brisées	13
L'attraction électrostatique	14
Annexe – Activité sur l'attraction électrostatique	15
S'évader dans la couleur	16
Annexe – S'évader dans la couleur	17
Les rôles et les conflits dans ma famille	18
Annexe – Les rôles dans ma famille	20
Annexe – Les conflits dans ma famille	21
Improvisation sous les thèmes de la société iroquoise vers 1500	22
Annexe – Déroulement	23
Annexe – Cartes de jeu	24
Annexe – Cartes défis	25
Annexe – Aide-mémoire	26

Les ours des montagnes rouges

Préparation

La semaine dernière, tu as lu la légende Les érables rouges de Martine Latulippe. Pour cette semaine, je te suggère une autre légende canadienne.

Voici un petit rappel des principales caractéristiques des légendes :

- Une histoire déformée et amplifiée par l'imagination;
- Il y a des phénomènes naturels ou surnaturels;
- L'époque est lointaine ou contemporaine;
- Il y a des lieux connus;
- Elle est inspirée d'événements réels, de la vie d'une personne célèbre;
- Elle permet de connaître les cultures d'où elles sont issues (traditions, façons de vivre et de voir les choses);
- Elle illustre une morale.

Avant de lire la nouvelle légende, je te partage un court message de l'auteure, Martine Latulippe. Je t'invite à le lire en consultant l'annexe 1.

Consignes à l'élève

- Clique sur le lien suivant pour découvrir une autre légende. Le texte est de Martine Latulippe : <https://culture.tv5monde.com/livres/contes-canadiens-en-video/les-ours-des-montagnes-rouges>;
- Je te suggère de lire le texte à droite en cliquant sur l'encadré "Voir plus" pour avoir accès à l'ensemble du texte. Pense à utiliser les stratégies de lecture apprises en classe;
- Après ta lecture, tu peux faire l'écoute avec un partenaire (un membre de ta famille) et en discuter ensemble par la suite.
- Questions pour alimenter les discussions autour de la légende Les ours des Montagnes rouges
 - Peux-tu faire le rappel de cette légende?
 - Si tu avais été à la place du couple wendat, aurais-tu tenté de t'enfuir?
 - Pourquoi?
 - Pourquoi l'auteure a-t-elle choisi de donner ce titre au texte?
 - Est-ce que cette légende était un bon choix de lecture pour toi? Explique.
- Je t'invite à dégager quelques caractéristiques propres à cette légende (voir l'annexe 2). Tu peux relire le texte pour tenir compte des indices fournis par celui-ci.
- Lorsque tu as terminé, tu peux discuter de tes réponses avec un membre de ta famille et y apporter les corrections ou des ajouts nécessaires.
- En comparant les deux œuvres, soit Les érables rouges et Les ours des Montagnes rouges de Martine Latulippe, laquelle des deux légendes as-tu appréciée davantage? Explique pourquoi. (Voir l'annexe 3.)

Les ours des montagnes rouges (suite)

Matériel requis

- Un ordinateur, une tablette ou un téléphone cellulaire pour lire le texte.
- Un crayon.
- Les annexes 1 à 3

Informations aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Utiliser les stratégies de lecture apprises en classe pour lire le texte;
- Dégager quelques caractéristiques de cette légende;
- Établir des liens avec ses expériences de lecture, d'écoute ou de visionnement;
- Constater des ressemblances et des différences entre les deux légendes;
- Témoigner de ses préférences envers certaines œuvres;
- Regrouper des œuvres semblables (genre);
- Se construire une culture littéraire.

Rappel: La compréhension se construit avec des échanges. N'hésitez pas à discuter avec votre enfant de ses lectures (vues, lues ou entendues).

Annexe 1 – Message de Martine Latulippe, auteure

J'adore me faire raconter des légendes. Je vais voir des spectacles de contes, je lis des recueils de légendes... je n'en ai jamais assez! J'aime leur côté mystérieux, intrigant, mais j'aime aussi le fait que ces histoires me permettent de mieux comprendre le passé du Québec, ses traditions, ses superstitions, ses coutumes, son histoire. Nos légendes existent depuis des centaines d'années et tant qu'on les racontera, elles ne disparaîtront pas! Voilà pourquoi j'ai eu envie d'écrire des récits portant sur les légendes d'ici : pour qu'on continue à parler de ces personnages, pour qu'ils puissent toujours exister, au moins dans notre imagination et sur papier. J'espère que tu auras autant de plaisir à découvrir ces histoires que j'en ai eu à les écrire! À partir de maintenant, toi aussi, tu pourras les raconter autour de toi. Tu contribueras à ton tour à faire connaître Rose Latulippe, Alexis le Trotteur, la Dame blanche, le Bonhomme Sept Heures et bien d'autres personnages encore!



Annexe 2 – Principales caractéristiques de cette légende

Annexe 2

Complète le tableau suivant en appuyant sur les éléments du texte.



Les principales caractéristiques de cette légende	
Histoire déformée et amplifiée par l'imagination	
Lieu connu	
Époque lointaine ou contemporaine	
La légende permet de connaître les cultures d'où elles sont issues.	Exemple : Les animaux occupent une place très importante chez les Amérindiens (Wenatch).
Phénomènes naturels ou surnaturels	
La morale	

“I like to move it” bingo!

Consignes à l'élève

“I like to move it, move it”: tu connais la chanson? À ton tour de bouger! Dans cette activité, tu auras à lire, écrire et parler du thème de l'activité physique, tout en bougeant! Voici les étapes à suivre:

- Commence par lire le livre numérique [How to move?](#). Essaie de bien prononcer chaque mot. Clique sur le haut-parleur sous le livre numérique pour t'aider.
- Complète ensuite ton répertoire de mots de vocabulaire reliés aux sports. Connais-tu tous les mots de cette page [Sports and equipments](#)?
- Time to move! How many physical activities can you do this week? Effectue tous les défis physiques inscrits dans les cases du bingo! Tu peux t'aider des mots dans l'annexe!
- What is your favorite activity? Écris un court texte pour décrire quelles sont tes activités sportives favorites ou comment tu arrives à bouger durant la journée. Pour aller plus loin, discute du sujet avec tes amis, tes pairs, des membres de ta famille ou avec ton enseignant(e).

Matériel requis

- Une feuille et un crayon pour rédiger ton texte
- Une tablette ou un ordinateur pour accéder:
 - Au livre numérique [How to move?](#)
 - À la page à lire [Sports and equipments](#)
- Le bingo est en annexe!

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Lire à voix haute un livre numérique au sujet de l'activité physique.
- Apprendre les mots de vocabulaire reliés au sport.
- Compléter la grille bingo en annexe!

Vous pourriez :

- Écouter votre enfant vous lire le livre numérique.
- Lire le texte qu'il écrira et discuter avec lui au sujet de l'activité physique.
- Prévoir une récompense pour encourager votre enfant à terminer le bingo!

Source : Activité proposée par Jade Cyr (Université Laval)

Annexe – “Move it” bingo!

Jump high twenty times!	Run as fast as possible three times!	Find something to grip and climb!
Do forty jumping-jacks!	Bonus square! Find two other ways to move !	Stretch thirty seconds and try to do the split!
Ride a bike for ten minutes or more!	Kick a ball far and straight four times!	Hit a ball hard five times!

Voici quelques phrases formulées pour t’aider à écrire ton texte:

I **love** to **move**!

My **favorite sport** is ... (hockey, running, soccer, skiing, cycling ...)

I can **kick** ... (a soccer ball in the net).

I can **run** ... (a hundred meters in twenty seconds).

I can **jump** ... (high thirty times).

I can **hit**... (a baseball ball).

I **ride** my bike... (every day).

I can **stretch** ... (and do a full split).

I finally **finished** the bingo!

Jeu du lancer

Consignes à l'élève

- Installe le « Jeu du lancer » en suivant le plan fourni à la page suivante.
- Crée un tableau dans lequel compiler les résultats de tes 5 lancers par partie.
- Joue au « Jeu du lancer ».
 - À chaque partie, tu as 5 lancers pour marquer le plus de points possibles.
 - Le cercle vaut 4 points, le rectangle vaut 2 points et le reste ne donne pas de points.
- Calcule les points marqués dans la partie.
- Représente le résultat de chaque partie dans un diagramme à ligne brisée.
 - Donne un nom à ton diagramme.
 - Identifie bien ce que représente chacun des axes.
 - Gradue l'axe vertical par bond de deux.
 - Gradue l'axe horizontal par bond d'un.
 - Représente le nombre de points de chacune des parties dans ton diagramme.
- Rejoue au « Jeu du lancer » en suivant les mêmes étapes. Tu devrais faire au moins huit parties, mais tu peux en faire plus.
- Après huit parties, réponds aux questions suivantes en ne regardant que ton diagramme à lignes brisées :
 - Quelle partie a été ta meilleure?
 - Quelle partie a été ta pire?
 - Quelle est la différence de points entre ta meilleure partie et ta pire?
 - Est-ce que tu t'es amélioré entre la première partie et la dernière? Comment fais-tu pour le savoir?

Variantes :

- Tu peux jouer seul ou à deux. Si tu joues à deux, représente le résultat de chaque personne d'une couleur différente. Tu peux alors répondre aux questions suivantes à l'aide de ton diagramme à lignes brisées :
 - Qui a la plus grande différence de points entre la première partie et la dernière partie?
- Tu peux varier la distance du jeu après huit essais. Dans ce cas, change de couleur pour représenter les huit essais réalisés avec la nouvelle distance. À l'aide de ton diagramme à lignes brisées, réponds alors aux questions suivantes :
 - Quelle distance t'a permis de marquer le plus de points?
 - À la quatrième partie, combien as-tu marqué de points pour chacune des distances?

Jeu du lancer (suite)

Matériel requis

- Plan du « Jeu du lancer » (annexe)
- Papier pour créer le tableau
- Diagramme à compléter (annexe).
- Crayons de différentes couleurs
- Sac de sable (de type jeu de poche). Vous pouvez le créer à l'aide d'un sac de plastique hermétique rempli de farine, de pâtes alimentaires, de terre, etc. Si ce n'est pas possible d'utiliser cet objet, n'importe quel objet de petite taille peut être utilisé, mais il est préférable que l'objet ne fasse pas de rebond.
- Contenant circulaire (pot de yogourt, pot de crème glacée, pot de peinture vide, sceau, etc.). Si vous n'avez pas de contenant circulaire, vous pouvez dessiner un rond à l'aide de craies dans la cour ou utiliser de la corde. Assurez-vous que le cercle peut contenir le sac de sable.
- Contenant rectangulaire (bac de plastique) à rebords peu élevés. Si vous n'en avez pas, vous pouvez dessiner un rectangle à l'aide d'une craie, utiliser de la corde ou tout autre objet qui peut délimiter une zone rectangulaire.
- Bâton pour délimiter la zone de lancer (tout objet droit peut être utilisé).

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Collecter des données dans un tableau
- Interpréter des données à l'aide d'un diagramme à lignes brisées
- Représenter des données à l'aide d'un diagramme à lignes brisées
- Additionner, soustraire et multiplier des nombres naturels

Vous pourriez :

- Jouer avec votre enfant.
- Regarder les exemples de diagramme à lignes brisées et de tableau de compilation de résultats pour guider votre enfant.
- Vérifier le diagramme à lignes brisées de votre enfant en vous servant de la liste de vérification fournie en annexe.
- Questionner votre enfant à l'aide des questions proposées dans les consignes à l'élève pour vérifier sa compréhension.

Source : Activité proposée Rosalie Mercier

Annexe 1 – Plan du jeu du lancer



Zone de lancer

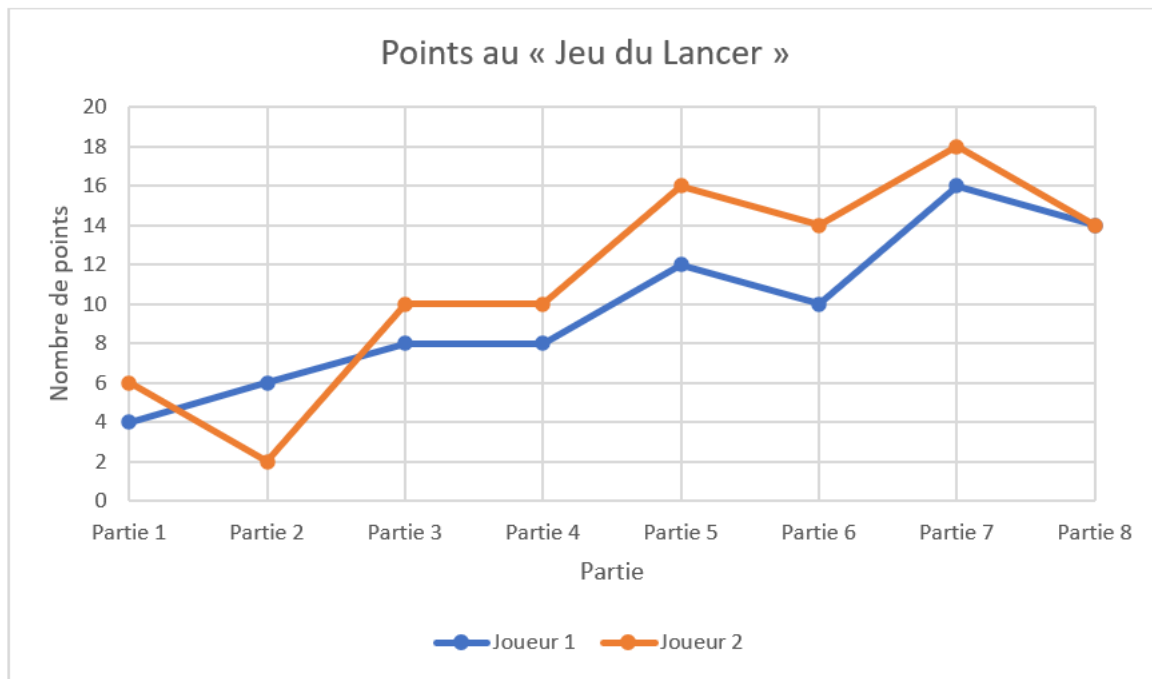
Annexe 2— Diagramme à lignes brisées à compléter

Annexe 3— Pour aider votre enfant

Exemple de tableau pour compiler les résultats

Partie	Hors de la zone (0 point)	Dans la zone rectangulaire (2 points)	Dans la zone circulaire (4 points)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Exemple de diagramme à lignes brisées



Annexe 4 – Liste de vérification du diagramme à lignes brisées

Liste de vérification du diagramme à lignes brisées

Vous devriez retrouver dans le diagramme à lignes brisées de votre enfant :

- Un titre
- Un titre pour l'axe vertical
- Les nombres de 0 à 20, par bonds de 2 sur l'axe vertical
- Un titre pour l'axe horizontal
- Les parties numérotées sur l'axe horizontal
- Des points reliés entre eux
- Une légende (si plusieurs couleurs sont présentes)

L'attraction électrostatique

Comment est-il possible de faire bouger l'eau du robinet sans même lui toucher ?

Consignes à l'élève

- Consulte la section « Expériences à réaliser » dans l'annexe « Activité sur l'attraction électrostatique ».
- Lire l'explication de l'expérience n° 1 et réaliser l'expérience.
- Lire l'explication de l'expérience n° 2 et réaliser l'expérience.
- Compléter les dessins demandés afin de valider ta compréhension.

Matériel requis

- Une règle en plastique
- Un bas de laine
- Un robinet d'eau
- Une balloune

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Décrire l'effet de l'attraction électrostatique entre deux objets.
- Schématiser un phénomène scientifique.

Vous pourriez :

- Faire les expériences avec lui.
- Lui demander d'expliquer dans ses mots comment se produit l'attraction électrostatique dans chacune des expériences.

Note : Cette activité s'adresse tant aux élèves de 4^e qu'à ceux de 3^e année.

Annexe – Activité sur l'attraction électrostatique

Expérience n° 1

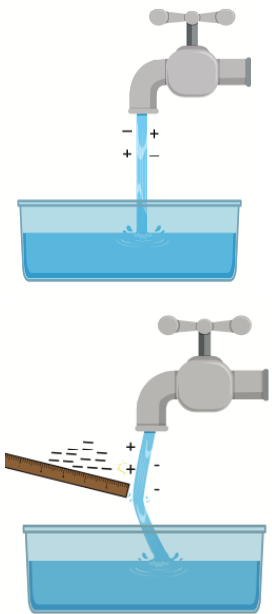
1. Prends une règle en plastique.
2. Frotte vigoureusement le bout de la règle avec le bas de laine.
3. Approche la règle le plus près possible du filet d'eau du robinet, sans y toucher.

L'eau sera déviée en raison de l'électricité statique.

C'est l'électricité statique qui rend cela possible. Un objet possède toujours autant de charges positives que négatives. Par contre, quand on frotte un objet, on enlève des charges positives. Un peu comme quand on se frotte les pieds sur un tapis, on risque de prendre « un choc » en touchant une poignée de porte.

Deux objets avec la même charge (ex. : positive, positive) vont se repousser. Deux objets avec des charges différentes vont s'attirer (ex. : négative, positive)

En frottant le plastique avec la laine, un déplacement de charges se produit à la surface de la règle. Elle sera donc attirée par quelque chose de stable, dans ce cas l'eau. C'est ce qu'on appelle l'attraction et la répulsion des charges.



Source : Génie publication – Éditions de l'Envolée. 2016

Expérience n° 2

1. Gonfle une balloune et attache-la.
2. Frotte le ballon dans tes cheveux et observe ce qui se produit sur tes cheveux.
3. Frotte une nouvelle fois la balloune dans tes cheveux et essaie de la faire coller au mur. Tu peux même l'essayer sur ton chat ou ton chien.

As-tu bien compris?

Dessine-toi avant et après avoir frotté le ballon sur ta tête en indiquant les charges positives (+) et les charges négatives (-) aux bons endroits dans le dessin.

Avant	Après

Pour aller plus loin : <https://www.envolee.com/temp/GP-aimants.pdf>.

S'évader dans la couleur

Consignes à l'élève

- En ce temps de pandémie et de confinement, plusieurs personnes souhaiteraient s'évader, s'enfuir dans un endroit paradisiaque où tout est possible. Toi, rêverais-tu de t'évader en ce moment ?
- Dans cette activité artistique, tu devras représenter un paysage où tu aimerais t'évader en t'inspirant du mouvement fauviste et en organisant les éléments de ton œuvre afin de créer une perspective avec chevauchement.
- Voici les étapes que tu devras suivre :
 - Informe-toi sur le mouvement fauviste en lisant la première section de la page suivante.
 - Réfléchis à un endroit où tu aimerais t'évader en ce moment et trouve au moins 5 éléments qui le représentent et qui seront intégrés à ton œuvre.
 - Réalise ton œuvre en respectant les contraintes décrites à la page suivante.

Matériel requis

- Un ordinateur, une tablette ou tout autre appareil électronique ayant un accès internet ;
- Les consignes qui se trouvent à la page suivante ;
- Une feuille blanche ;
- Un crayon de plomb et une gomme à effacer ;
- Des feutres de couleur.

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Rechercher quelques idées liées à la proposition de création tout en consultant des sources d'information.
- Utiliser la perspective avec chevauchement.
- Identifier les couleurs primaires et secondaires.

Vous pourriez :

- Vérifier que votre enfant comprend bien les consignes et suit les étapes de réalisation qui se trouvent à la page suivante.
- Proposer à votre enfant de faire un croquis avant de réaliser son œuvre.
- Discuter avec votre enfant de son œuvre.

Annexe – S'évader dans la couleur

Le fauvisme

Le fauvisme est un mouvement artistique qui est apparu au début des années 1900. Les artistes fauves, comme Henri Matisse et André Derain, produisent des œuvres très colorées où l'on peut reconnaître des scènes de la réalité. Ces œuvres ne comportent toutefois pas beaucoup de petits détails ; elles sont composées de formes grossières et simples. À l'époque, ce style sortait grandement des sentiers battus à cause de son originalité et de l'utilisation des couleurs vives.



Voici quelques œuvres qui s'inscrivent dans ce courant (clique sur le titre pour les voir !) :

- [The Luxembourg gardens](#) d'Henri Matisse
- [Landscape near Chatou](#) d'André Derain
- [The harbor](#) de Georges Braque
- [Ciurana, the Path](#) de Joan Miró

Prends le temps de les observer, de trouver les points communs entre elles. As-tu remarqué que l'on retrouve principalement les couleurs primaires (bleu cyan, jaune et magenta) et secondaires (orangé, vert et violet) dans ces œuvres ? As-tu remarqué que certains éléments du paysage sont partiellement cachés par d'autres ? Maintenant, inspire-toi de ces œuvres pour créer la tienne !

Étapes de réalisation

- Réfléchis à un endroit où tu aimerais t'évader en ce moment, un endroit où tu rêverais d'aller, et trouve au moins 5 éléments (éléments de la nature, bâtiments, structure architecturale, plan d'eau, etc.) qui le représentent et qui seront intégrés à ton paysage.
- Sur une feuille blanche, trace au crayon de plomb (très pâle) les éléments que tu as choisis en t'assurant de créer une perspective avec chevauchement. Regarde [ce vidéo](#) pour en apprendre plus à ce sujet.
 - Astuce ! Trace d'abord les éléments qui sont au loin, puis ajoute les éléments qui sont plus proches en les superposant aux autres. Ensuite, efface les traits qui devraient être cachés. Voilà, le tour est joué !
- Colore ton dessin à l'aide de feutres de couleur. Essaie de n'utiliser que les couleurs primaires (bleu cyan, jaune et magenta) et secondaires (orangé, vert et violet) comme le font les artistes fauvistes. [Ce vidéo](#) t'explique d'où viennent les couleurs secondaires.

Pour aller plus loin...

Envoie une photo de ton paysage à un ami et demande-lui de t'en envoyer une du sien. Essaie de deviner l'endroit représenté. Écris ensuite un court texte à ton ami dans lequel tu présentes ton hypothèse quant à l'endroit représenté et des commentaires sur l'utilisation des couleurs primaires et secondaires et de la perspective avec chevauchement. Sois constructif dans tes commentaires !

Les rôles et les conflits dans ma famille

Dans une société, chaque personne joue un rôle important. Par exemple, les adultes se rendent au travail tous les matins afin de permettre à d'autres de profiter de leurs services. Un médecin accueille des patients dans le but de les remettre sur pied et d'assurer leur bon état de santé tandis qu'un chanteur, quant à lui, veille à divertir son public et à leur procurer un sentiment de bonheur unique. L'ensemble d'une population permet donc le bon fonctionnement de l'humain, puisque s'il était seul, il n'arriverait pas à tout faire.

Ces dires s'appliquent pour un plus petit groupe également. Par exemple, dans une troupe de danse, tous les danseurs se doivent de s'exercer adéquatement afin de parvenir à bien réaliser leur routine.

Ainsi, toi-même, au sein de ta famille, tu joues un rôle important, tout comme tes parents ainsi que tes frères et sœurs. Je t'invite alors à noter ci-bas les différentes actions que chaque membre de ta famille a faites afin de permettre le bon fonctionnement de ta maisonnée, et ce, du 1^{er} au 5 juin.

Cependant, il est important de comprendre que dans un groupe, il est normal que des conflits surviennent. Note ceux qui ont lieu chez toi et tente de comprendre ce qui a pu les provoquer.

Consignes à l'élève

- Voici comment faire pour ce qui est des tâches (sur le premier calendrier mis en annexe) :
 - Inscris le nom de la personne qui a accompli une tâche.
 - Inscris la tâche que cette personne a faite (par exemple, vider le lave-vaisselle, aider à donner le bain, ramasser les jouets, etc.)
 - N'oublie pas d'inscrire les tâches que tu fais, toi aussi.
- Voici comment faire pour ce qui est des conflits (sur le deuxième calendrier mis en annexe) :
 - Inscris le nom des personnes impliquées dans le conflit.
 - Tente de trouver la cause (par exemple, ton petit frère a caché ton jouet et c'est pour cette raison que vous vous êtes chicanés).

Matériel requis

- Calendrier en annexe
- Crayons

Les rôles et les conflits dans ma famille (suite)

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Reconnaître et nommer les rôles et les responsabilités assumés par chaque membre de la famille.
- Reconnaître l'importance d'une personne au sein d'un groupe.
- Reconnaître et nommer les conflits ayant eu lieu au sein d'un groupe.
- Tenter de comprendre la cause d'un conflit.

Vous pourriez :

- Lorsqu'une tâche est accomplie, inviter votre enfant à l'identifier et à la noter dans son calendrier. Vous pouvez d'ailleurs discuter de cette tâche avec ce dernier afin de l'amener à comprendre en quoi elle est importante pour le bon fonctionnement de la maisonnée.

Source : Programme de formation de l'école québécoise

Annexe – Les rôles dans ma famille

Qui fait quoi ?



1er juin Lundi	2 juin Mardi	3 juin Mercredi	4 juin Jeudi	5 juin Vendredi

Annexe – Les conflits dans ma famille



Les **CONFLITS** de la semaine

1 ^{er} juin Lundi	2 juin Mardi	3 juin Mercredi	4 juin Jeudi	5 juin Vendredi

Improvisation sous les thèmes de la société iroquoise vers 1500

Consignes à l'élève

Afin de bien te représenter la réalité qui persistait au sein de la société iroquoise vers 1500, je t'invite à te familiariser avec l'improvisation. Il n'y a pas de meilleurs moments comme présentement afin de te découvrir des talents d'improvisateur. Le jeu est simple : tu devras improviser à partir de thèmes qui te seront donnés, qui eux, sont tous en lien avec la société iroquoise vers 1500. Réfère-toi au document mis en annexe pour connaître les directives 😊

Matériel requis

- Un dé
- Directives en annexe
- Aide-mémoire en annexe
- Des ciseaux et un bol (si vous souhaitez couper les titres et les mettre dans un bol afin de procéder à une pige)
- Costumes (si vous le souhaitez)

Information aux parents

À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- En apprendre sur la société iroquoise vers 1500 et son territoire (ou approfondir les notions).
- Transférer ses connaissances dans un contexte significatif.
- Mettre à profit sa créativité ainsi que son sens de la répartie !

Vous pourriez :

- Encourager votre enfant à pousser plus loin, notamment en lui proposant de se déguiser.
- Proposer à votre enfant un environnement où il n'aura pas peur du ridicule et saura s'exprimer en toute légèreté.

Annexe – Déroulement

D'abord....

1. Désigner un arbitre : celui-ci a comme rôle de piger les cartes en lien avec le thème de l'improvisation ainsi que les modalités liées à cette dernière.
2. Tout dépendant du nombre de personnes qui participent au jeu, il sera nécessaire de former des équipes. Celles-ci pourront s'attribuer un nom qui les représentera. Le jeu peut tout aussi bien se dérouler sous la forme de duel ou même encore, de façon individuelle. Il suffit que d'un peu de créativité ! Sachez toutefois que la participation des parents est conseillée ;).

Ensuite, place au spectacle !

Déroulement de l'improvisation

1. L'arbitre décide s'il s'agit d'une improvisation comparée ou mixte (si cela s'applique). S'il choisit comparée, cela signifie que chacune des équipes aura à improviser sur le même thème. S'il choisit mixte, cela veut alors dire qu'un joueur de chaque équipe devra être désigné afin d'improviser avec le (ou les) joueur (s) de l'équipe adverse.
2. L'arbitre pige le titre dont fera l'objet l'improvisation.
3. L'arbitre lance le dé afin de déterminer le nombre de minutes allouées à l'improvisation. Le nombre sur le dé correspond au nombre de minutes.
4. L'arbitre invite les joueurs à se placer sur l'aire de jeu et donne son signal afin de marquer le début de l'improvisation.
5. L'arbitre refait son signal afin de marquer la fin de l'improvisation. Il donne un point à l'équipe qu'il choisit gagnante (s'appuie sur l'originalité, la cohérence et la pertinence de chacune des improvisations).

Annexe – Cartes de jeu

À découper si vous souhaitez procéder à une pige

Deux (ou plus) femmes iroquoises qui confectionnent des vêtements ensemble (à partir de la peau d'un animal)	Deux femmes (ou plus) iroquoises parties cueillir des plantes, mais qui ne retrouvent plus le chemin du retour
Deux femmes iroquoises qui préparent un repas ensemble et qui remarquent quelque chose d'anormal concernant les champignons cueillis la veille	Un homme iroquois et une femme iroquoise qui se retrouvent après une longue journée de travail
Deux enfants iroquoiens qui jouent ensemble : ils inventent une petite danse	Deux femmes iroquoises qui sont mères de clan et qui discutent quant à l'élection d'un chef
Deux Iroquois (ou plus) qui partent ensemble à la pêche, mais qui tombent dans un grand trou	Un iroquois qui part chasser et qui tombe sur son ennemi ; un Algonquien
Deux Iroquois (ou plus) qui construisent une maison longue : ils ont oublié de laisser un trou servant de porte d'entrée	Un iroquois et un chamane qui discutent

Annexe – Cartes défis

À découper si vous souhaitez procéder à une pige

Les joueurs sont particulièrement confiants et n'ont pas peur du ridicule ? Ajoutez un défi supplémentaire en demandant au joueur de chaque équipe de piger un défi parmi ceux-ci : ils devront accomplir ce dernier lors de l'improvisation pour un bonus de 5 points. Toutefois, si leur adversaire s'aperçoit qu'il s'agit d'un défi, aucun point n'est attribué.

2 sauts de grenouille	5 jumping-jacks
2 push-ups	4 redressements assis
4 squats	15 secondes de course sur place
Dire le mot « tulipe »	Parler très très très vite
Parler avec une voix aigüe	Faire une grimace

Annexe – Aide-mémoire

- Ce que tu dois savoir sur ton personnage selon son sexe...
 - Iroquois : il prend en charge la chasse et la pêche ainsi que tout ce qui a trait aux guerres. Étant donné qu'il pratique ces activités, il n'est pas rare qu'il ait à s'absenter quelque temps.
 - Iroquoise : elle prend en charge l'agriculture, la cueillette de plantes, d'herbes et des autres produits comestibles, la préparation de la nourriture, la confection de vêtements ainsi que d'autres objets faits notamment à base d'argile.
- Ce que tu dois savoir sur le mode de vie de ton personnage...
 - Il pratique l'animisme, c'est-à-dire qu'il croit que tout ce qui l'entoure (animal, plante, objet) possède un esprit. Il existe un chamane : celui-ci est capable de communiquer avec les esprits. Il pouvait également jouer le rôle de guérisseur.
 - Il se déplace en canot ou en raquette.
 - Ses vêtements sont faits à l'aide de peaux d'animal.
 - Les activités économiques pratiquées sont la chasse et la pêche, l'agriculture, la cueillette et le troc.
 - Les décisions sont prises sous la forme d'un conseil.
 - Il habite une maison longue faite à partir des éléments de la nature (tout comme son canot).
 - Il vit dans une société matrilineaire. Cela veut donc dire que ton personnage s'inscrit dans une société où les femmes sont très importantes. Les enfants habitent avec la famille de leur mère dans la même maison longue. Cette dernière est dirigée par ce qui est appelé la mère de clan : il s'agit de la femme la plus avancée en âge. Ce sont les mères de clans qui désignent les chefs, qui eux, sont des hommes.

Sources

- <https://primaire.recitus.qc.ca/>
- <https://www.lni.ca/matchdimpro>
- [Programme de formation de l'école québécoise](#)