



Nova Scotia At-Home Student Learning Packages

Documents pour l'apprentissage à la maison en Nouvelle-Écosse

Welcome to the 3rd edition of Primary- Grade 9 Nova Scotia at Home Learning.

This package also includes some ideas to support Pre-Primary students. This has been developed by educators from all Regional Centres for Education and Conseil scolaire acadien provincial in cooperation with the Department of Education and Early Childhood Development to ensure that all students have access to quality learning experiences. Families with internet or cell phone access can also download this package at <https://curriculum.ednet.ns.ca>. Teachers will have additional ideas about how to create learning opportunities for your child, particularly for students who have adaptations and/or individualized Program Plans. Teachers will work out the best methods for learning to continue for each student in partnership with you.

This newspaper supports Nova Scotia's Learning Continuity Plan that was released on March 31. For information on this for Primary to Grade 12,

visit the Department of Education and Early Childhood Development website: <https://www.ednet.ns.ca/>

At home learning, whether it is in online, through this paper package or a combination of both, is designed to support you and your children, and not add to the stress of your circumstances. For those who require additional supports, we ask that you contact the teacher and/or principal at your child's school. Please consider incorporating physical activity into every day. It is not only important for physical health but also for mental health.



Bienvenue à la 3e édition de l'apprentissage à la maison de la maternelle à la 9e année de la Nouvelle-Écosse.

La présente trousse contient aussi des idées pour aider les élèves de la prématernelle. Cette trousse a été créée par les éducateurs de tous les centres régionaux pour l'éducation et du Conseil scolaire acadien provincial en collaboration avec le ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance afin de s'assurer que tous les élèves ont accès à des activités d'apprentissage de qualité. Les familles ayant accès à Internet ou à un téléphone portable peuvent également télécharger cette trousse à l'adresse : <https://curriculum.novascotia.ca/fr>. Les enseignants auront des idées supplémentaires sur la façon de créer des possibilités d'apprentissage pour votre enfant, en particulier pour les élèves qui nécessitent des adaptations et/ou qui bénéficient des plans de programme individualisés. Les enseignants élaboreront les meilleures méthodes pour chaque élève en partenariat avec vous.

Ce journal s'ajoute au plan de continuité de l'apprentissage de la Nouvelle-Écosse, qui a été publié le

31 mars. Pour plus d'informations sur le plan de continuité de l'apprentissage de la maternelle à la 12e année, veuillez visiter le site Web du ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance : <https://www.ednet.ns.ca>.

L'apprentissage à la maison, que ce soit en ligne ou au moyen de la trousse papier, est conçu pour vous soutenir, vous et vos enfants, et ne pas ajouter du stress à votre situation particulière. Pour ceux qui ont besoin de dispositifs de soutien supplémentaires, nous vous demandons de contacter leur professeur et/ou leur directeur. Merci de bien vouloir envisager d'intégrer l'activité physique aux activités de tous les jours. C'est non seulement important pour la santé physique, mais aussi pour la santé mentale.



Well-being

Taking care of your physical, social, emotional and mental wellbeing is important during uncertain times. The activities and information in this issue are to help you and your family be well.

Bien-être

Il est important, en période d'incertitude, de bien prendre soin de son bien-être sur le plan physique, social, affectif et mental. Les activités et les renseignements décrits ici vous aideront, toi et votre famille, à faire en sorte que vous vous sentiez bien.



What is the difference between physical education and physical activity?

Physical education involves purposeful movement that activates growth in all aspects of a young person's life-physical (move), cognitive (think), emotive (feel) affective (act) (PHE Canada). Physical activity is the tool that is used to teach skills and knowledge required to support the healthy growth and development of the whole child.

Scavenger Hunt

Develop a list of items that you would like to look for in your house or in your yard. Once you finish your list, set out to find the items.

Make Up Your Own Fitness Challenge

Choose your favorite fitness movements and create a routine. Be sure to include both upper and lower body movements. E.g. lunges, planks, squats, etc. Try to have the routine last for 20mins or more. Tip: You can repeat a short routine



What do they mean by 'we're all in this together?'

This week's focus will be on communicating with others, helping out, and showing appreciation to our front line workers through positive vibes!

Staying in Touch

Keeping in contact with friends (daily, weekly)-google classroom, phone call, facetime, skype etc.

- Play a game with a friend online or over the phone.
- Have a conversation with a friend or family member.
- Play a board game, do a puzzle, or cards with another person.

Good Vibes Chalk

Using sidewalk chalk, write kind or encouraging messages **OR** draw or write the message and put it in your window for community members going for walks in your neighborhood.

Examples could be:

We are all in this together! We got this! Enjoy your walk! Have a great day!



Why is it important to have a daily routine?

Having a routine helps to organize your time and helps you cultivate positive daily habits. This week try to establish a daily routine that involves physical activity, healthy eating and a sleep pattern that is appropriate for your age group.

Healthy Sleep Routines

Create an appropriate sleep routine for your age.

For children:

- Go to bed at the same time every night and wake up at the same time every morning.
- Keep your bedroom quiet, dark or dimly lit, and cool. Turn off/unplug devices like computers and TVs and make bedrooms electronic-free zones in the evening.
- Limit activities that stimulate your brain, such as playing video games, using a phone/tablet and watching TV, in the hours closer to bedtime.

For teens:

- If you are going to bed at a very late hour, try to change bedtime a little at a time. Go to bed 15 minutes earlier each night until the best bedtime is reached.
- Keep your bedroom quiet, dark, and cool at bedtime. It's best to remove the TV, computer, phone, and video games from your room.
- Manage your homework load. This can prevent the need to study all night before a test or stay up late to do homework.



Why is being 'mindful' each day helpful for all of us?

Pausing to become aware of our bodies, breath and surroundings helps us slow down, feel calm and focus our attention. By tuning out distractions, acknowledging our feelings and listening to our bodies we are better prepared to do our best each day.

Sharing Positive Moments

Share one example with a parent or caregiver where you connected with someone in a positive way during your day. By speaking about something that you enjoyed, you will feel good all over again! Notice that comfortable feeling? You are aware of your body and feelings in the moment. This is practicing mindfulness.

Six Second Breathing:

Take a deep, six second inhale while reaching arms overhead. Exhale slowly while counting backwards from six and slowly bring your arms back down.



Éducation physique et activité physique?

L'éducation physique fait intervenir des mouvements délibérés, qui favorisent le développement du jeune dans tous les aspects de sa vie : physique (bouger), cognitif (penser), affectif (ressentir) et concret (agir) (EPS Canada). L'activité physique est l'outil dont on se sert pour enseigner les compétences et les connaissances nécessaires pour la croissance et l'épanouissement de l'enfant en tant que personne l'apprentissage.

Chasse au trésor

Dresse une liste d'articles que tu aimerais chercher dans la maison ou dans la cour. Une fois que la liste est prête, pars à la chasse!

Défi d'exercice physique inventé

Choisis les mouvements que tu préfères dans le conditionnement physique et fais-en une routine. Prends bien soin d'inclure à la fois des mouvements du haut du corps et des mouvements du bas du corps : fentes avant en marchant (lunges), planches abdominales (planks), accroupissements (squats), etc. Essaie de faire en sorte que la routine dure 20 min ou plus. Conseil : si ta routine est plus courte, tu peux la répéter.



Que veut-on dire par 'nous sommes tous dans le même bateau'?

Cette semaine, nous allons nous concentrer sur la communication avec les autres, sur l'entraide et sur l'expression aux travailleurs en première ligne de notre appréciation, en leur envoyant des ondes positives!

Rester en contact

Rester en contact avec ses amis (tous les jours, toutes les semaines), avec Google Classroom, des appels téléphoniques, FaceTime, Skype, etc.

- Joue à un jeu avec un ami en ligne ou au téléphone.
- Organise une conversation avec un ami ou un membre de ta famille.
- Joue à un jeu de société, un casse-tête ou un jeu de cartes avec une autre personne.

De bonnes vibrations à la craie

Utilise des craies de couleur pour écrire des messages gentils ou encourageants sur le trottoir OU BIEN dessine ou écris le message sur papier et affiche-le à la fenêtre, pour que les gens du voisinage le voient quand ils se promènent dans ton quartier.

Exemples :

Nous sommes tous solidaires! Nous y arriverons! Profitez bien de votre promenade! Passez une bonne journée!



Pourquoi est-il important d'avoir une routine journalière?

Le fait d'avoir une routine permet d'organiser son temps et de prendre de bonnes habitudes au quotidien. Cette semaine, essaye de mettre en place une routine faisant intervenir de l'activité physique, une alimentation saine et de bonnes habitudes de sommeil pour ta classe d'âge.

Bonnes habitudes de sommeil

Adopte des habitudes de sommeil adaptées à ton âge.

Pour les jeunes enfants :

- Aller au lit à la même heure tous les soirs et se réveiller à la même heure tous les matins.
- Faire en sorte que sa chambre à coucher soit calme, dans le noir ou dans la pénombre et fraîche. Éteindre ou débrancher les appareils (ordinateur, télévision, etc.) et faire de la chambre une zone où les appareils électroniques sont exclus en soirée.
- Limiter les activités qui stimulent le cerveau : jouer à des jeux vidéo, utiliser une tablette ou un téléphone, regarder la télé, etc. — lors des heures qui précèdent le sommeil.

Pour les adolescents :

- Si tu as l'habitude d'aller te coucher très tard, essaye d'aller te coucher plus tôt en avançant l'heure petit à petit. Va chaque soir te coucher 15 min plus tôt, jusqu'à ce que tu ailles te coucher à l'heure idéale.
- Fais en sorte que ta chambre à coucher soit calme, sombre et fraîche quand tu vas te coucher. Il est préférable de retirer de ta chambre la télévision, l'ordinateur, le téléphone et les jeux vidéo.
- Gère bien la quantité de devoirs que tu as à faire. Cela permet d'éviter d'avoir à réviser toute la nuit ou à rester éveillé très tard pour faire ses devoirs.



Pourquoi est-il utile pour tout le monde d'avoir une attitude de 'pleine conscience' au quotidien

Le fait de faire une pause pour prendre conscience de notre propre corps, de notre propre respiration et de ce qui nous entoure nous aide à ralentir la cadence, à nous sentir calme et à mieux nous concentrer. En éliminant les distractions, en prenant conscience de ses sentiments et en écoutant son corps, on est mieux préparé à pouvoir faire de son mieux au quotidien.

Mouvements positifs ensemble

Parle à ton père, à ta mère ou à la personne qui s'occupe de toi d'un exemple de situation où tu as noué des liens positifs avec quelqu'un pendant la journée. Le fait de parler de quelque chose que tu as aimé te fera à nouveau te sentir bien! Est-ce que tu remarques comme tu te sens bien? Tu es maintenant conscient de ton corps et de ce que tu ressens dans l'instant. C'est ce qu'on appelle la 'pleine conscience'.

Respiration pendant six secondes:

Inspire profondément pendant six secondes en tendant les bras au-dessus de la tête. Expire doucement en comptant à rebours à partir de six et en abaissant lentement tes bras.

PRE-PRIMARY UPDATE

By now you have heard from the Early Childhood Educators in your Pre-Primary Program. For different programs and families this may be email, phone or mail — it won't look the same for everyone. As well as supporting your programs and educators, we want to continue to provide activities for you at home.

Today's focus is on STEAM, what is STEAM?

STEAM PLAY AT HOME

STEAM means Science, Technology, Engineering, Art & Math. As children develop, we are creating and guiding future engineers, scientists, doctors, chefs, biologists, architects and teachers just to name a few. In early learning, STEAM is all the concepts blended together and it is a part of everyday play. It encourages children to question and create an understanding of the world around them and relate to it.

HOW DO WE ENCOURAGE STEAM AT HOME?

Pre-primary Programs encourage and promote STEAM with children each day. Parents also do it at home, but do we know we are doing it? Think about the ways we can give children a chance to explore, guess, design, test, observe, investigate and share their knowledge while they are at home. The main thing to remember with STEAM is that you don't need all the answers. Questions that are posed by children should be investigated and researched by them.

Before we play!

Before we play let's make sure rules, boundaries and expectations are in place. Remember that rules and expectations are easier to follow if children are involved in setting them. Involve the children in this discussion.

LET'S COOK TOGETHER

Brainstorm with your child what they would like to cook with you. Perhaps a favourite cookie, snack, fruit kebab with dip. Find a simple recipe and with your child create a list of ingredients you will need and talk about steps to follow. This is a great time to talk about planning for cooking because you may need to wait until your next grocery order. When you have your ingredients and are ready to cook:

- Talk about why an oven might be needed, why is only half the pan full of a cake mixture, what might happen in the oven and why? What might happen when you mix different coloured ingredients together. Maybe you remember a time when your child cooked in Pre-primary, ask your child what they remember from that. It's OK if they don't.

- Talk about weight, measurements and solids (dry) and liquids (wet). If you need a cup use a ¼ cup measure, this enables children to see Math in action, they will learn that 4 of the ¼ cup measurements will equal 1 cup, the beginning of fraction concepts.

- Ask questions before you do the next step — what will happen when we add the wet ingredients to the dry? Write down their answers to the questions — were they right?

- Take pictures of them as they mix and prepare, and with their final product, share with family and friends. Use of technology such as cameras and iPads to create and share their activity.

- Encourage them to document the process, drawing pictures as they go along.

Did you know? Measurements and volume is math, liquids, solids, and mixing colours is science, using oven or other kitchen appliances and cameras is technology, assembling cooking projects such as cakes and fruit kebabs is engineering and when they draw to represent the process this is art.

I WONDER TABLE/SPACE

Children love to wonder. Create a 'Wonder Space', it doesn't have to be big. Bring in things from the garden and outdoors for children to wonder about. Bring in pebbles, feathers, leaves, herbs and twigs, add things from inside, such as a real egg, an apple, a plant and photos of different things. Choose one or two items at a time. Provide paper, pens and markers, magnifying glasses and small hand mirrors if you have them. Write up different questions to place at the space, for example:

- What does it look and feel like?
- Where do you think it came from?
- What can it be used for?

Children can spend minutes or hours here. Children may take this in a completely different direction, that is okay if it works for you! They might ask questions about where things live, where they come from? Always try to help your child answer their own question, "how do you think we will find that out?"

Did you know? This activity encourages children to investigate, hypothesize, research and connect with our world which is all a part of science. It also encourages children to make marks and represent with pictures and symbols their thinking.

BUILDING A BLANKET FORT

Identify a good space for a blanket fort or blanket hammocks. Encourage children to identify items needed and to draw a plan of what it could look like and how it can be made. Support the children to build by encouraging them to:

- Test their ideas
- Identify changes needed and why
- Provide them with tape measures and a camera to document the activity
- Supporting them physically as needed

- Explain that each time they try is a success in some way, whether that is in proving or disproving a theory or simply identifying a better way to complete the task.

Did you know? Designing their fort is engineering and art, guessing heavy, light and measurement is math, and you are using technology in how you measure and document.

ICE INVESTIGATION AND WATER TRAY PLAY

Using a big plastic tray of water, provide children with objects that float, sink and that they can measure and pour with. To add to this experience, add ice (coloured ice even better), children can think about what will happen to the ice and watch as it melts. Which will melt faster the ice in the water or on the deck?

You could write down their predictions about which will melt faster.

Did you know? Floating and sinking, solids and liquid is all science in action.



REMEMBER

All these experiences can be adapted to suit a range of children, an older child may like to take the lead which allows you to be an observer at times. You will be amazed at the learning you observe when you are looking for it. Basically, Science is the way we think, technology and engineering are the ways we do things, art is the way we represent our thinking and ideas and maths is the way of measuring. If you'd like more ideas for activities and games with your children check out this link. It is meant for educators but it is very parent friendly and we think you will find some great ideas. <https://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/STEMGuide.pdf>

LEARNING IN FRENCH

The learning opportunities that are presented in this learning package are both in English and French. All students are encouraged to complete the activities in their language of instruction. Teachers can be contacted for further support and suggestions.

Additionally, there are many ways students can reinforce cultural identity and continue to develop French language at home. Some examples include: singing songs they've learned in school, watching Netflix, tv, movies or YouTube (with French closed captions if desired), listening to music, the radio or podcasts, as well as having conversations with others at home or phone calls with classmates.

MISE À JOUR SUR LE PROGRAMME DE PRÉMATERNELLE

À l'heure actuelle, les éducatrices de la petite enfance responsables de votre programme de prématernelle ont communiqué avec vous. Le mode de communication peut varier selon le programme et la famille : il peut s'agir d'un courriel, d'un coup de téléphone ou d'un message envoyé par la poste. Ce ne sera sans doute pas la même méthode pour tous. En plus d'aider vos programmes et vos éducateurs, nous voulons continuer à vous suggérer des activités que vous pouvez faire à la maison. Aujourd'hui, nous mettons l'accent sur les sciences, la technologie, l'ingénierie, les arts et les mathématiques.

JEUX À LA MAISON

À mesure que les enfants se développent, nous sommes en train de nourrir et de guider de futurs ingénieurs, scientifiques, médecins, chefs, biologistes, architectes et enseignants, entre autres. Dans l'éducation des jeunes enfants, les sciences, la technologie, l'ingénierie, les arts et les mathématiques rassemblent tous les concepts et font partie du jeu de tous les jours. Cela encourage les enfants à poser des questions, à développer leur compréhension du monde qui les entoure et à créer des liens avec celui-ci.

COMMENT ENCOURAGER LES JEUX À LA MAISON?

Les programmes de prématernelle encouragent et font la promotion des domaines nommés plus haut chaque jour avec les enfants. Les parents le font aussi à la maison, mais comment reconnaître que nous sommes en train de le faire? Pensez aux façons dont nous pouvons donner aux enfants la chance d'explorer, de deviner, de concevoir, de mettre à l'essai, d'observer, d'examiner et de communiquer leurs connaissances quand ils sont à la maison. L'important, c'est de se souvenir que dans les domaines en question, il n'est pas nécessaire d'avoir toutes les réponses. Quand les enfants ont des questions, ils devraient examiner et faire des recherches eux-mêmes.

Avant de jouer!

Avant de jouer, assurons-nous d'avoir des règles, des limites et des attentes. Les règles et les attentes seront plus faciles à respecter si les enfants aident à les fixer. Faites participer les enfants à la discussion.

CUISINONS ENSEMBLE

Faites un remue-ménage avec votre enfant afin de déterminer ce qu'il aimerait cuisiner avec vous. Peut-être qu'il s'agit de ses biscuits préférés, d'une collation ou de brochettes de fruits avec une trempette. Trouvez une recette simple, créez avec votre enfant une liste des ingrédients qu'il vous faut et discutez des étapes à suivre. C'est le moment idéal pour parler de la planification requise pour cuisiner, car vous pourriez avoir à attendre jusqu'à votre prochaine livraison d'épicerie.

Quand vous avez vos ingrédients et que vous êtes prêts à cuisiner :

- Parlez de la raison pour laquelle vous avez besoin du fourneau, de la raison pour laquelle on remplit seulement le moule à gâteau à moitié, de ce qui pourrait se produire dans le fourneau et des raisons. Qu'est-ce qui pourrait se produire quand vous mélangez des ingrédients de différentes couleurs? Si votre enfant a déjà cuisiné dans le programme de prématernelle, demandez-lui ce qu'il se souvient de l'activité. Sinon, ce n'est pas un problème.

- Parlez du poids, des mesures et des ingrédients solides (secs) et liquides (mouillés). Si vous avez besoin d'utiliser une tasse à mesurer de ¼, cela permettra à l'enfant d'observer les maths en action, puisqu'il apprendra que 4 tasses de ¼ égalent une tasse; c'est le début du concept des fractions.

- Posez des questions avant de passer à la prochaine étape : que se passera-t-il quand on ajoutera les ingrédients mouillés aux ingrédients secs? Écrivez leurs réponses aux questions; est-ce qu'ils avaient raison?

- Prenez des photos d'eux quand ils sont en train de mélanger et de préparer et avec leur produit final, et montrez-les à vos amis et votre famille. Utilisez la technologie, telle que les caméras et les iPads, afin de créer et de montrer aux autres leur activité.

- Encouragez l'enfant à documenter le processus, par exemple en dessinant des dessins au fur et à mesure.

Le saviez-vous? Les mesures et le volume concernent les maths, les ingrédients liquides et solides et le mélange de couleurs concernent les sciences, l'utilisation d'un fourneau ou d'autres appareils de cuisines et de caméras concernent la technologie, l'assemblage de projets de cuisson tels que les gâteaux et les brochettes de fruits concernent la technologie et, quand les enfants dessinent des représentations de leur processus, cela concerne l'art.

TABLE OU ESPACE D'ÉMERVEILLEMENT

Les enfants adorent s'émerveiller. Créez un « espace d'émerveillement » (il n'a pas besoin d'être très grand). Apportez des objets du jardin et de l'extérieur pour que les enfants s'émerveillent. Apportez des cailloux, des plumes, des feuilles, des herbes et des brindilles, et ajoutez-y des objets de l'intérieur, par exemple un œuf, une pomme, une plante et des photos de divers objets. Choisissez un ou deux objets à la fois. Fournissez du papier, des stylos et des marqueurs, des loupes et des petits miroirs, si vous en avez. Écrivez différentes questions pour les mettre dans l'espace. Par exemple : • À quoi ressemble cet objet? Quelle est la texture? • D'où vient l'objet, selon toi? • Comment peut-on s'en servir?

Les enfants peuvent y passer des minutes ou des heures. Les enfants peuvent amener l'activité dans une tout autre direction, ce qui est correct si cela vous va!

Ils pourraient poser des questions sur où les choses vivent et d'où elles viennent. Essayez toujours d'aider votre enfant à répondre à sa propre question, par exemple en demandant « Comment crois-tu que nous pourrions découvrir la réponse? ».

Le saviez-vous? Cette activité encourage les enfants à examiner, à former des hypothèses, à faire des recherches et à établir des liens avec notre monde, tous des aspects des sciences. Elle encourage aussi les enfants à faire des marques et à représenter leurs pensées grâce à des dessins et des symboles.

CONSTRUIRE UN FORT EN COUVERTURES

Trouvez un espace où faire un fort ou des hamacs en couvertures. Encouragez les enfants à déterminer de quels objets ils auront besoin et à dessiner un plan de ce à quoi leur fort pourrait ressembler et de comment le construire. Aidez les enfants des façons suivantes :

- Encouragez-les à mettre leurs idées à l'essai.
- Encouragez-les à déterminer quels changements ils doivent effectuer et les raisons pour ceux-ci.

- Donnez-leur du ruban à mesurer et une caméra afin de documenter l'activité.

- Aidez-les physiquement au besoin.

- Expliquez que chaque essai est en quelque sorte un succès; peut-être qu'il prouve ou réfute une théorie ou qu'il permet simplement de déterminer une façon plus facile de faire la tâche.

Le saviez-vous? La conception du fort fait intervenir l'ingénierie et l'art; quand on devine ce qui est lourd et ce qui n'est pas lourd et quand on mesure, on fait intervenir les maths, et on se sert de technologie pour mesurer et documenter.

EXAMEN DE LA GLACE ET JEU AVEC BAC À EAU

Remplissez un gros bac en plastique d'eau et donnez aux enfants des objets qui flottent ou qui coulent et des objets pour mesurer ou pour verser. Pour ajouter à cette expérience, ajoutez de la glace (encore mieux si elle est colorée); les enfants pourront réfléchir à ce qui arrivera à la glace et l'observer fondre. Laquelle fondra plus vite, la glace dans l'eau ou celle sur la terrasse? Vous pourriez écrire leur prédiction concernant la glace qui fondra le plus vite.

Le saviez-vous? Les objets qui flottent ou qui coulent et les solides et liquides sont tous des exemples de la science en action.

RAPPEL

Toutes ces expériences peuvent être adaptées à des enfants de différents âges; un enfant plus âgé pourrait vouloir être responsable, ce qui vous permettrait de prendre le rôle d'observateur de temps à autre. Vous serez émerveillé par l'apprentissage que vous observerez quand vous y prêtez attention. Bref, les sciences représentent la façon dont nous pensons, la technologie et l'ingénierie représentent la façon dont nous faisons les choses, les arts nous permettent de représenter nos pensées et nos idées et les maths nous permettent de mesurer. Pour d'autres idées d'activités ou de jeux à jouer avec vos enfants, cliquez sur le lien ci-dessous (en anglais seulement). Il s'adresse aux éducateurs, mais est très convivial pour les parents; nous croyons que vous y trouverez d'excellentes idées. <https://www.bostonchildrensmuseum.org/sites/default/files/pdfs/STEMGuide.pdf>

APPRENDRE EN FRANÇAIS

Les activités d'apprentissage présentées ici sont à la fois en anglais et en français. Nous encourageons les élèves à faire les activités dans leur langue d'enseignement. Vous pouvez aussi communiquer avec l'enseignant si vous avez besoin d'aide ou de suggestions.

En outre, il existe de nombreuses façons pour les élèves de développer leur identité culturelle et de continuer de progresser en français à la maison. Exemples : chanter des chansons apprises à l'école, regarder des émissions en français sur Netflix, à la télévision ou sur YouTube (avec le sous-titrage en français si nécessaire), écouter de la musique, la radio ou des podcasts, avoir des conversations avec d'autres personnes à la maison ou avec des camarades de classe au téléphone.

Life skills planning ■ Planification des compétences de vie

LEARNING THROUGH EVERYDAY ACTIVITIES

Life Skills are important to help students engage with the world and to support independence. Below are fun activities to build these skills. Choose the option that best fits your child on any given day. Check out the Tic Tac Toe or try one or two activities from each list, every day. It is okay to repeat activities as often as you like!

Remember, try other activities in the flyer (any grade) to offer variety and challenge. Every activity builds many skills! Use your communication (word, drawing, gesture, device) and be ready to share with your teacher.

SETTING UP THE DAY

Setting up your child's day will help communicate your expectations and encourage independence. Below are two options to support you and your child to set up their day.

USE A TO DO CARD

Use the To Do card by listing each activity (or parts of activity) to complete.

1. List activity in each box (use pictures or words)
2. Check it off as you complete each task
3. Celebrate with a rewarding item or activity

	To do / À faire	✔
1.		
2.		
3.		

FIRST/THEN

Jot down the task in words or pictures in the 'First' box (or cut the pictures in the Tic Tac Toe). When the task is completed, 'Then' celebrate with a rewarding item or activity.

First / En premier	Then / Ensuite
	

TIC TAC TOE

Complete the activities to get a line in any direction. Repeat each day or see if you can fill the card! Once you get a line, celebrate with a rewarding item or activity!

 Chores Tâches chez moi	 Math Mathématiques	 Fun & Leisure Plaisir et loisirs
 Literacy Littérature	FREE CHOICE CHOIX LIBRE	 Chores Tâches chez moi
 Math Mathématiques	 Fun & Leisure Plaisir et loisirs	 Literacy Littérature

CHORES (DAILY LIVING SKILLS)

Let's Eat - Help at Mealtime

- Make a choice (choose between 2 or more food options)
- Set table and get food (e.g. cereal into bowl, bread in toaster)
- Make food (e.g. pour milk, wash berries, butter toast, cook eggs)
- Look to build independence - try to do it on your own!

Laundry Toss and Wash

- Sort the clothes into two piles (e.g light, dark).
- Put sorted clothes in the washing machine.
- Measure and pour in the laundry soap.



TÂCHES (APTITUDES À LA VIE QUOTIDIENNE)

Mangeons - Aide au moment des repas

- Faites un choix (choisissez entre 2 options alimentaires ou plus)
- Mettez la table et ramenez la nourriture (par exemple, des céréales dans un bol, du pain dans un grille-pain)
- Préparez la nourriture (par exemple, versez du lait, lavez des baies, beurrez du pain grillé, faites cuire des œufs)
- Cherchez à garder votre autonomie - essayez de le faire par vous-même!

FUN & LEISURE

Music

Choose objects from around your home (e.g. dish pan, water bottle). Make sounds with it! Can you shake it? Scrape it? Rub it? Tap it? Make up your own song with your object sounds.

Creating - Time Capsule (Part One)

- Get a container (e.g. empty cereal box, large jar).
- Label it "COVID 19 Capsule."
- Decorate it.
- Keep your capsule - there will be more to come!

Game Night

- Choose a game (e.g. iSpy, cards, board game).
- Ask someone to play with you.
- Play the game and have fun.
- Put game away.



AMUSEMENT ET DÉTENTE

Musique

Choisissez des objets autour de votre maison (par exemple un bac à vaisselle, une bouteille d'eau). Faites des sons avec l'objet! Pouvez-vous le secouer? le gratter? le frotter? appuyer dessus? Composez votre propre chanson avec les sons de votre objet.

Création - Capsule temporelle (première partie)

Cherchez un récipient (par exemple, boîte de céréales vide, grand pot). Étiquetez-le « Capsule de la COVID-19 ». Décorez-le. Gardez votre capsule - il y en aura d'autres à venir!

Soirée jeu

Choisissez un jeu (par exemple iSpy, cartes, jeu de société). Demandez à quelqu'un de jouer avec vous.

Jouez au jeu et amusez-vous.
Mettez le jeu de côté.

LITERACY

Daily Window Conversation

- Look out a window and talk to someone.
- What do you see?
- What is your address?
- What is your phone number?

Daily Share Time

- Read, listen or tell a story with someone.
- Point to a specific picture.
- Answer a Who, What, Where question.
- Tell someone one thing that you liked about the book.



LITTÉRATIE

Conversation quotidienne par la fenêtre

- Regardez par la fenêtre et parlez à quelqu'un.
- Que voyez-vous?
- Quelle est votre adresse?
- Quel est votre numéro de téléphone?

Temps de partage quotidien

- Lisez, écoutez ou racontez une histoire avec quelqu'un.
- Montrez une image spécifique.
- Répondez à une question qui, quoi, où.
- Dites à quelqu'un une chose que vous avez aimé dans le livre.

NUMERACY

Daily Cool Collections

- Choose an item around your house (e.g. beads, cereal, collectible cards).
- Put items in a container (e.g. bowl, bin).
- Count items.
- Sort items (e.g. by colors, shapes, texture, size).
- Make groups (e.g. 5 items, 20 items).

The Dice Game

With a partner(s) play the dice game to practice adding and recognizing dot patterns.

With one die, take turns rolling. First player to say the number wins that round.

With two dice, take turns rolling. Add the total number of dots. Write down the sum (answer) on each turn. After 5 turns each, add your 5 totals. The player with the greatest sum (total) wins.

Roll two dice. Subtract the smaller number from the larger number. Write the difference (answer) for each turn. After 5 turns, add your numbers. The greatest sum (total) wins.



MATHÉMATIQUES

Collections amusantes quotidiennes

Choisissez un article autour de votre maison (par exemple, des billes, des céréales, des cartes à collectionner). Mettez les articles dans un récipient (par exemple un bol, un bac). Comptez les articles. Triez les articles (par exemple par couleurs, formes, texture, taille). Créez des groupes (par exemple, 5 articles, 20 articles).

Jeu de dés

Avec un ou plusieurs partenaires, jouez au jeu de dés pour vous entraîner à ajouter et à reconnaître des motifs de points. Lancez un dé à tour de rôle. Le premier joueur à dire le nombre gagne ce tour. Lancez deux dés à tour de rôle. Ajoutez le nombre total de points. Notez la somme (réponse) à chaque tour. Après 5 tours chacun, ajoutez vos 5 totaux. Le joueur avec la plus grande somme (total) gagne. Lancez deux dés. Soustrayez le plus petit nombre du plus grand nombre. Écrivez la différence (réponse) pour chaque tour. Après 5 tours, ajoutez vos numéros. La plus grande somme (total) gagne.

Primary – 3 Maternelle à la 3e année

GRADE PRIMARY - 1 LITERACY

Play is an important way for children to explore and learn

Do one or two literacy ideas from any section each day. You can do these activities as many times as you like.

READING #1 (10-15 MINUTES)

Read and talk about the following message from Book Bunny.

Hello Friends,

It is spring! I am feeling happy today in my house. When I look out my window I can see a flower and a tree, a bird and a bee. I can see the sun and the sky, and a plane up high. What can you see outside your window?

Every day you can see something new. I hope they make you happy, too!

From,

Book Bunny

Try the following phonics related activities:

Find the lowercase **f**, uppercase **F**, find the lowercase **e**, uppercase **E** (This is a good chance to talk about when you see uppercase and lowercase letters.)

Find the long word **something**. How many letters are in that word? What is the first letter? What is the last letter?

Clap, drum or tap the words: happy, (hap-py) window (win-dow), flower (flow-er), outside (out-side) something (some-thing) everyday (eve-ry-day)

Say **outside, something**. These words are compound words. Two words put together to make one word. Can you find another compound word in the message?

Say **new/to**. Say **tree/bee**. Say sky/my/high These words rhyme.

Say a rhyming word for house, sun, plane.

Find these words: **can, see, look, the, and, you, am, up, my** in today's message.

Reread the following sentence- **What can you see outside your window?** How many words are in this sentence?

TELLING AND MAKING STORIES #2 (10-15 MINUTES)

Look outside. Can you see a living thing? Close your eyes, what do you hear? (a bird, grass, a tree, a worm, a dog, a cat, a deer etc)

- Talk about the living things you see.
- Use your senses to tell a story about a living thing: What does it look like? How does it move? What sounds does it make? Do you think it's soft or prickly?
- Play a game "I look, I see" something puffy and blue. (Like I Spy)
- Tell a story connected to the land, the sky, water, the air, the animals or bugs that you see. (Land based)

CREATING AND WRITING #3 (10-20 MINUTES)

Read the poem Bugs. This will be a model for your writing.

Bugs!
I look,
I see,
A ladybug flying at me!
I look,
I see,
A beetle crawling on me!
I look,
I see,
A worm squirming under me!
I look,
I see,
A cricket jumping on me!
Bugs!
Allison P.

After reading the poem "Bugs" a few times, try the following:

- What words do you know in the poem "Bugs"? What new words do you see in the poem "Bugs"?
- Go outside and explore. Look under rocks and fallen branches, look in rotting tree trunks and dirt. What do you see? What do you hear? What do you notice?
- Draw or write the ending to "I look, I see"
- Draw and write your own poem. You can use the same words as Bugs "I look, I see, ..." Remember to put spaces between words. Make sure you read your writing aloud.



USING WEEKLY FLYERS #4 (10-15 MINUTES)

Find and circle the letters that are in your name.

Name words that start with the first letter of your name. (Amanda = an, and, also, again etc)

Look at the message from Book Bunny. Find some words from the message in the flyers. Circle these words.

MAKING AND FINDING LETTERS AND WORDS #5 (10-15 MINUTES)

Look at the letters in this big word. This is a compound word. Use the letters to make smaller words that you know from the letters. (Examples: me, in, car, fair)

M i n e c r a f t



Littératie de la maternelle à la première année

Le jeu est un moyen important pour les enfants d'explorer et d'apprendre

Faites une ou deux idées de littératie de n'importe quelle section chaque jour. Vous pouvez faire ces activités autant de fois que vous le souhaitez.

LIRE N°1 (10-15 MINUTES)

Lisez le message suivant du Lapin Litout et parlez-en.

Bonjour les amis,

C'est le printemps! Je suis content aujourd'hui. Quand je regarde par ma fenêtre, je peux voir un arbre et du gazon, un oiseau et une maison. Dans le ciel, je peux voir le soleil, un avion et des nuages gris. Qu'est-ce que tu peux voir en regardant par ta fenêtre?

Chaque jour tu peux voir quelque chose de nouveau. Passe une belle journée!

Lapin Litout

Essayez les activités suivantes liées à la phonétique :

Trouve un **D** majuscule, un **Q** majuscule. Peux-tu trouver un **a** minuscule? Combien de **j** minuscule peux-tu trouver? (C'est une bonne occasion de parler lorsque vous voyez des lettres majuscules et minuscules.)

Trouve le mot **Bonjour**. Combien de lettres y a-t-il dans ce mot?

Quelle est la **première lettre**? Quelle est la **dernière lettre**?

Tape ou **frappe** les syllabes dans les mots : avion (a-vi-on), maison (mai-son), gazon (ga-zon), ciel (ciel), nouveau (nou-veau), aujourd'hui (au-jour-d'hui).

Dis amis/gris. Dis printemps/content. Dis gazon/maison. Ces mots riment.

Pense à un mot qui rime avec : je, gris, ta.

Trouve les mots suivants dans le message de Lapin Litout : Bonjour, une, dans, je, et, le, les, amis, suis, ma, un.

Relis la phrase « Chaque jour tu peux voir quelque chose de nouveau ». Combien de mots y a-t-il dans cette phrase?

Trouve un accent aigu (é) et un accent circonflexe (^) dans le message.

Trouve les signes de ponctuation suivants (?) (.) (!).

RACONTER ET INVENTER DES HISTOIRES N°2 (10-15 MINUTES)

Regarde dehors. Peux-tu voir un être vivant? Ferme les yeux, qu'entends-tu? (un oiseau, de l'herbe, un arbre, un ver, un chien, un chat, un cerf, etc.)

- Parle des êtres vivants que tu vois.
- Utilise tes sens pour raconter une histoire sur un être vivant : à quoi cela ressemble-t-il? Comment ça bouge? Quels sons cela fait-il? Penses-tu que c'est doux ou piquant?
- Joue à un jeu « Je regarde, je vois » quelque chose de gonflé et de bleu. (Comme I Spy)
- Raconte une histoire liée à la terre, au ciel, à l'eau, à l'air, aux animaux ou aux insectes que tu vois. (Terrestre)

CRÉER ET ÉCRIRE N°3 (10-20 MINUTES)

Lis le poème Les petites bêtes. Ce sera un modèle pour ton écriture.

Les petites bêtes!
Je regarde,
Je vois,
Une coccinelle qui vole près de moi!
Je regarde,
Je vois,
Un insecte vert qui rampe sur moi!
Je regarde,
Je vois,
Un ver qui bouge devant moi!
Je regarde,
Je vois,
Un grillon qui saute sur moi!
Les petites bêtes!
Allison P.

Après avoir lu le poème Les petites bêtes plusieurs fois, essaie ce qui suit :

- Quels mots connais-tu dans le poème Les petites bêtes? Quels nouveaux mots vois-tu dans le poème « les petites bêtes »?

- Va dehors et explore. Regarde sous les roches et les branches tombées, regarde dans les troncs d'arbres pourris et la terre. Que vois-tu? Qu'entends-tu? Que remarques-tu?
 - Dessine ou écris la fin de « Je regarde, je vois ».
 - Dessine et écris ton propre poème. Tu peux utiliser les mêmes mots que Les petites bêtes
- << **Je regard, je vois** >> ... N'oublie pas de mettre des espaces entre les mots. Assure-toi de lire ton texte à haute voix.

UTILISER DES CIRCULAIRES HEBDOMADAIRES N°4 (10-15 MINUTES)

Trouve et encerle les lettres qui forment ton nom.

Cite les mots commençant par la première lettre de ton nom. (Amanda = an, ami, arbre, etc.)

Regarde le message de Lapin Litout. Trouve quelques mots du message dans les circulaires. Encerle ces mots.

FAIRE ET TROUVER DES LETTRES ET DES MOTS N°5 (10-15 MINS)

Regarde les lettres de ce grand mot. C'est un mot composé. Utilise les lettres pour faire des mots plus petits que tu connais à partir des lettres. (Exemples : faire, train, fine, écran)

M i n e c r a f t

TALK WHILE PLAYING OR WATCHING A FAMILY MOVIE TOGETHER # 6

Encourage your child to talk by asking the following:

- What if...
- Why...
- Tell me about...
- Tell me more...

Sing songs as you play together. You can make up songs as well.



PARLER EN JOUANT OU EN REGARDANT UN FILM FAMILIAL ENSEMBLE N° 6

Encouragez votre enfant à parler en posant les questions suivantes :

- Et si...
- Pourquoi...
- Raconte-moi...
- Raconte-moi davantage...

Chantez des chansons en jouant ensemble. Vous pouvez également composer des chansons.

Fill in a circle every time you do an activity: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Colorie un cercle chaque fois que tu fais une activité : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

GRADE PRIMARY - 1 NUMERACY

All activities can be done with both Grade Primary and 1 students, unless otherwise indicated. Keep this flyer for future lessons. If you have either of the first two flyers, continue to use them! They are full of great ideas to support learning at home.

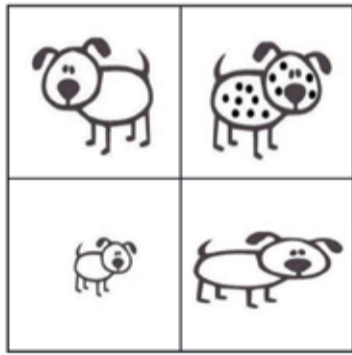
SECTION 1: COUNTING AND NUMBER ROUTINES & ACTIVITIES (5-10 MIN)

Note: Gr. Primary students count forward to 20 and backward from 10. If the start number is not 1, students only count to 10. Gr. 1 students count forward and backward between 0 and 100.

Counting Forward and Backward: Choose a start number. Ask your child to count forward or backward to another target number.

Number of the Day: Say, show a number in as many ways as you can, using objects or drawings. Gr. P, use numbers to 10. Gr. 1, use numbers to 20. You can select the same number more than once.

Which One Doesn't Belong? Look at one of the sets of images. Ask, which one doesn't belong? Can you find a reason for each image? Accept all responses, with explanations.



Numératie de la maternelle à la première année

Toutes les activités peuvent être effectuées avec les élèves de la maternelle à la première année, sauf indication contraire. Gardez cette circulaire pour les leçons futures. Si vous avez l'une des deux premières circulaires, continuez à les utiliser! Elles offrent d'excellentes idées pour soutenir l'apprentissage à la maison.

SECTION 1 : COMPTER ET LES ROUTINES ET ACTIVITÉS NUMÉRIQUES (5-10 MIN)

Remarque: Les élèves de la maternelle comptent jusqu'à 20 et à rebours à partir de 10. Si le nombre de départ n'est pas 1, les élèves ne comptent que jusqu'à 10. Les élèves de la première année comptent de 0 à 100 et à rebours de 100 à 0.

Compter et compter à rebours: Choisissez un numéro de départ. Demandez à votre enfant de compter vers un autre nombre cible. Il peut aussi compter à rebours.

Nombre du jour: Par exemple, montrez un nombre de toutes les manières possibles, en utilisant des objets ou des dessins. Pour les élèves de la maternelle, utilisez des nombres jusqu'à 10. Pour les élèves de la première année, utilisez les nombres jusqu'à 20. Vous pouvez sélectionner le même nombre plusieurs fois.

Peux-tu trouver l'intrus dans ces images? Regardez l'un des ensembles d'images. Demandez, quel est l'intrus? Peux-tu trouver une justification pour chaque image? Accepte toutes les réponses avec les explications.

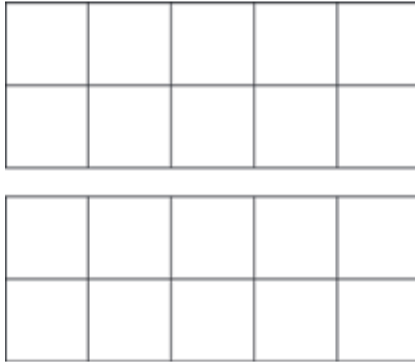
SECTION 2: NUMBER SENSE ACTIVITIES (10-15 MIN)

Note: Gr. Primary students work with sets of items from 1-10. Gr. 1 students work with sets from 0-20.

Ten-Frame Activities:

Partitioning: Set two different items on the ten-frame, ex. 3 rocks and 4 twigs. Have your child record: 7 is 3 and 4. Gr. 1, use up to 2 ten-frames and record a number sentence, ex. $10 + 4 = 14$ or $14 = 10 + 4$.

Numbers: Point to a numeral on the number path. Have your child say the number, and then build it on a ten-frame(s). Repeat this activity using dominoes that you have or draw.



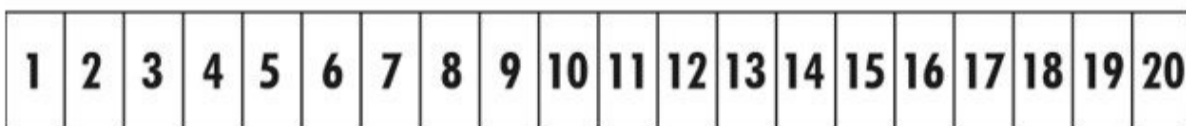
SECTION 2 : ACTIVITÉS RELIÉES AU SENS DES NOMBRES (10-15 MIN)

Remarque: Les élèves de la maternelle travaillent avec des ensembles d'éléments de 1 à 10. Les élèves de la première année travaillent avec des ensembles de 0 à 20.

Décomposition: Définissez deux éléments différents sur la grille de dix, par exemple 3 rochers et 4 brindilles. Demandez à votre enfant de noter: 7 est 3 plus 4. Pour les élèves de la première année, utilisez jusqu'à 2 activités par grille de 10 et notez une phrase numérique, par exemple $10 + 4 = 14$ ou $14 = 10 + 4$.

Nombres: Indiquez un nombre sur le chemin numérique. Demandez à votre enfant de dire le nombre, puis construisez-le sur une grille de dix. Répétez cette activité en utilisant des dominos que vous avez ou que vous dessinez.

NUMBER PATH / CHEMIN NUMÉRIQUE



Domino Activities: Use dominos from the previous flyer.

Domino Draw: Say, draw several dominos for a given number. Gr. P to 10; Gr. 1 to 20. Try different numbers.

Domino Stories: Say, choose a domino and make up a story to match. Gr. 1, write a number sentence to match. Ex: $2 + 4 = 6$.

Activités domino: Utilisez les dominos de la circulaire précédente.

Tirage domino: Par exemple, dessinez plusieurs dominos pour un nombre donné. Pour les élèves de la maternelle de 1 à 10; pour les élèves de la première année de 1 à 20. Essayez différents nombres.

Histoires domino: Par exemple, choisissez un domino et inventez une histoire à faire correspondre. Pour les élèves de la première année, écrivez une phrase numérique à faire correspondre. Exemple : $2 + 4 = 6$.

SECTION 3: MEASUREMENT AND PROBLEM SOLVING ACTIVITIES (10-15 MIN)

Capacity Activities:

Collect a variety of containers, scoops, bowls, spoons, etc. Use water, sand, rice, or macaroni with the activities. For each capacity activity, ask your child to make a prediction, then check and describe their findings. Ex. This cup holds more than this bowl. This bowl holds less than this cup.

Capacity refers to the amount something can hold.

Capacity Compare: Choose two items. Ask, which holds more/less?

Capacity Search: Choose a container. Ask, can you find something in the house that will hold more (or less) than this container?

Gr. 1 Capacity Ordering: Choose 3 containers. Say, put them in order from the one that holds the most to the one that holds the least.

Measurement Discussions: Have your child choose 2 stuffies or other toys/items to compare. Ask measurement questions. **Length/Height** - Which one is longer, taller, shorter? **Mass** - Which is heavier, lighter?

Volume (how much space something takes up) - Which is bigger, smaller?

Gr. 1, put 3 toys in order from shortest to longest, lightest to heaviest, smallest to largest.

Gr. 1 Addition and Subtraction Story Problems: Choose a number sentence below and create your own story problem. Ex. I have 10 socks. 5 are white and 5 are pink. Use socks or other items to act out your story. A) $12 - 9 = 3$; B) $10 = 5 + 5$; C) $7 + 9 = 16$

SECTION 3 : ACTIVITÉS DE MESURE ET DE RÉOLUTION DE PROBLÈMES (10-15 MIN)

Activités de capacité:

Rassemblez une variété de contenants, bols, cuillères, etc. Utilisez de l'eau, du sable, du riz ou des macarons avec les activités. Pour chaque activité, demandez à votre enfant de faire une prédiction, puis de vérifier et de décrire ses résultats. Exemple : Cette tasse contient plus que ce bol. Ce bol contient moins que cette tasse.

La capacité fait référence à la quantité que quelque chose peut contenir.

Comparaison des capacités: Choisissez deux éléments. Demandez, lequel en contient plus (ou moins)?

Recherche des capacités: Choisissez un contenant. Demandez, peux-tu trouver quelque chose dans la maison qui contiendra plus (ou moins) que ce contenant?

Première année : ordre des capacités : Choisissez 3 contenants. Dites, mettez en ordre de celui qui contient le plus à celui qui contient le moins.

Discussions sur la mesure : Demandez à votre enfant de choisir 2 toutous, jouets ou autre éléments à comparer. Posez des questions de mesure. **Longueur / Hauteur** - Lequel est le plus long, le plus grand, le plus court? **Masse** - Quel est le plus lourd, le plus léger? **Volume** (combien d'espace quelque chose occupe) - Quel est le plus grand, le plus petit?

Première année, mettez 3 jouets dans l'ordre du plus court au plus long, du plus léger au plus lourd, du plus petit au plus grand.

Première année : problèmes d'histoire d'addition et de soustraction: Choisissez une phrase numérique ci-dessous et fais ton propre problème d'histoire. Exemple : J'ai 10 chaussettes, 5 sont blanches et 5 sont roses. Utilise des chaussettes ou d'autres objets pour mettre en scène ton histoire. A) $12 - 9 = 3$; B) $10 = 5 + 5$; C) $7 + 9 = 16$

TALK ABOUT YOUR CHILD'S LEARNING (5 MIN.)

At the end of each day ask your child some or all of these questions.

- What did we learn today?
 - What did we practice today?
 - What was your favorite part?
 - What did you find challenging?
 - What are you still wondering?
 - What do you want to practice tomorrow?
- Fill in a circle every time you do an activity: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○

PARLEZ DE L'APPRENTISSAGE DE VOTRE ENFANT (5 MIN.)

À la fin de chaque journée, posez à votre enfant une partie ou l'ensemble de ces questions.

- Qu'avons-nous appris aujourd'hui?
 - Qu'avons-nous pratiqué aujourd'hui?
 - Quelle a été ta partie préférée?
 - Qu'as-tu trouvé difficile?
 - Qu'est-ce que tu te demandes encore?
 - Que veux-tu pratiquer demain?
- Colorie le cercle chaque fois que tu fais une activité : ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

GRADE 2 - LITERACY

Dear Grade 2 friends, you can choose two or three activities to do every day! These activities will help you practise your skills in English and math. Also, here's a little secret I will tell you: You can go check out activities meant for other grades.

Fill in a circle every time you do an activity. ○

A message for you

Dear student,
I'm very glad you found me this week. I hope everything is going well. It's already the month of May. I wonder if you have noticed the changes in the trees. In the spring, nature wakes up. Are you as excited as I am to see the flowers? See you soon, we will chat again in two weeks!

Kisses,

Book Bunny

- Find a word in my message of the day that rhymes with showers.
- Circle the words **me**, **well**, **flowers** and **trees**.
- Find a sentence that ends with an exclamation point.

CHATting (20-30 MINUTES)

During a meal, discuss a different theme every day:

- What you enjoyed doing during the day
- The changes you are noticing in nature
- Your favourite animal
- Your favourite book
- Your favourite game

*Don't forget to think before you speak.

Reading Challenge

Choose a book you have already read. You can also choose a new book if you want a challenge! Read for 15 minutes without stopping. Think about what you know about this book. Every time you do this activity, try to add two minutes to the time spent reading.

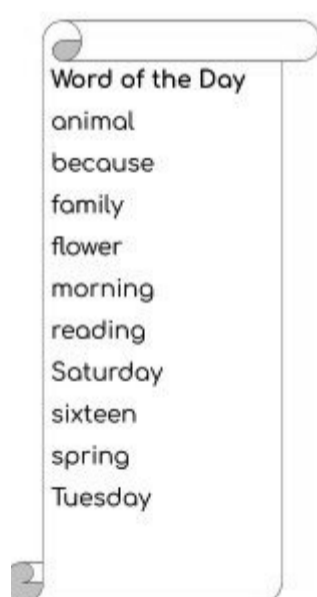
What do you see?

Look out the window and write down your observations. What animals do you see? Do you see any people? Can you see any buildings? Describe everything you see. Here's an example: From my window, I can see a tree. It is tall and pretty. I see a person walking and a child on a bicycle. The bicycle is blue.

What do you see?

WORD OF THE DAY (15-20 MINUTES)

- Write the word quickly three times.
- Write the word in a sentence.
- Draw the word.
- Write the word many times using different colours.

**MOT DU JOUR (15-20 MINUTES)**

- Écris le mot trois fois rapidement.
- Écris le mot dans une phrase.
- Fais un dessin du mot.
- Écris le mot plusieurs fois en utilisant différents couleurs.

**SING THE RHYME (20-30 MINUTES)**

- Sing the rhyme.
- Draw the rhyme.
- Name words that rhyme with words that you see in the poem.

The first

The first put on his socks
The second put on his shoes
The third laced them
The fourth waxed them
And the fifth, he made them shine
And zoom...he ran away
We found his old shoes the next day!

CHANTE LA COMPTINE (20-30 MINUTES)

- Chante la comptine.
- Illustre la comptine.
- Trouve les mots qui riment.

Le premier

Le premier a mis ses chaussettes
Le second a chaussé ses souliers
Le troisième les a lacés
Le quatrième les a cirés
Le cinquième les a fait briller
Et zoup... il s'est sauvé
On n'a retrouvé que ses souliers usés!

GRADE 2 - NUMERACY

Fill in a circle every time you do an activity. ○

SKIPPING ROPE GAME (20-30 MINUTES)

- Use your skipping rope while chanting and adding doubles. You can choose the tune of your favourite rhyme. (1 + 1 = 2; 2 + 2 = 4; 3 + 3 = 6; 4 + 4 = 8; 5 + 5 = 10; 6 + 6 = 12; 7 + 7 = 14; 8 + 8 = 16; 9 + 9 = 18; 10 + 10 = 20)
- You can also jump while counting by 1s, 2s, 5s and 10s in increasing or decreasing order.
- Start with small steps: Skip rope in two minute intervals.

2e année - Numératie

Quand tu termines une activité, colorie un cercle. ○

JEU DE LA CORDE À SAUTER (20-30 MINUTES)

- Saute à la corde en chantant l'addition des doubles. Tu peux choisir l'air d'une de tes comptines préférées. (1 + 1 = 2; 2 + 2 = 4; 3 + 3 = 6; 4 + 4 = 8; 5 + 5 = 10; 6 + 6 = 12; 7 + 7 = 14; 8 + 8 = 16; 9 + 9 = 18; 10 + 10 = 20)
- Tu peux aussi sauter en comptant par des sauts de 1, de 2, de 5 et de 10 par ordre croissant et par ordre décroissant.
- Commence par petits pas : Saute à la corde par des intervalles de 2 minutes.

DRAW A NUMBER (15-20 MINUTES)

- Do one drawing per day to represent a number (between 1 and 99). For example, draw 12 flowers, or 50 friends, or 18 apples.

How many of the same objects do you have to add or remove to get 50?
For example, 12 flowers + _____ = 50 flowers
12 flowers + 38 flowers = 50 flowers

- Add colour to your drawing if you can.

Reflection question:
• How do you know if you added or removed the right number of objects?

HUNDRED CHART GAME (20-30 MINUTES)

For this game, you will need:

- a deck of cards (without 10s or face cards)
- a counter or counters of different colours if you are playing with other people
- a hundred chart that you can draw with a pencil, a ruler and paper

Rules: Start by placing your counter on the number 1 on the hundred chart you drew. Flip two cards to obtain a two-digit number and add it to the number your counter is on. Then, place your counter on the number you obtained by adding. The game ends when your counter is on a number between 90 and 99.

If you are playing with someone else, each person takes their turn to move their counter. The game ends when someone puts their counter on a number between 90 and 99.

3D SHAPES CHALLENGE (20-30 MINUTES)

Look around your house to find 3D shapes (three dimensions). Can you find six? Here are some examples of 3D shapes: rectangular prism (a box), cube (a die), sphere (a ball).
Challenge: can you find more than six objects?

THE HIDDEN NUMBER (20-30 MINUTES)

Supplies: Sums card, 1 counter or object per player, each of a different colour

Cut out the mathematical phrases below and place them face side down. Take a card, flip it and cover one of the numbers on it with your counter. Choose one person at a time to predict what number is hidden underneath your counter. Then flip it to verify the prediction. Remove your counter and repeat the exercise several times.

$8 + 2 = 10$	$10 - 5 = 5$
$4 - 2 = 2$	$18 - 9 = 9$
$4 + 4 = 8$	$6 + 1 = 7$
$13 - 5 = 8$	$9 + 9 = 18$
$15 - 6 = 9$	$1 + 1 = 2$
$0 + 11 = 11$	$14 - 7 = 7$
$7 + 8 = 15$	$16 - 8 = 8$
$2 + 2 = 4$	$6 + 6 = 12$
$12 - 6 = 6$	$20 - 10 = 10$

Reflection question:
What strategy did you use?
Did you know that you could use addition to subtract?
Example:
 $17 - \underline{\quad} = 10$
 $10 + \underline{\quad} = 17$

DESSINE UN NOMBRE (15-20 MINUTES)

- Fais un dessin par jour pour représenter un nombre (entre 1 et 99) : Par exemple, dessine 12 fleurs, ou 50 amis, ou 18 pommes.

Combien des mêmes objets dois-tu ajouter ou enlever pour en obtenir 50?
Par exemple, 12 fleurs + _____ = 50 fleurs
12 fleurs + 38 fleurs = 50 fleurs

- Ajoute de la couleur à ton dessin si tu peux.

Question de réflexion :
• Comment sais-tu que tu as ajouté ou enlevé le bon nombre d'objets?

JEU DE LA GRILLE DE 100 (20-30 MINUTES)

Pour ce jeu, tu as besoin de :

- un jeu de cartes (sans les 10 ni les figures);
- un jeton ou un jeton de différentes couleurs par personne si tu joues avec d'autres personnes;
- construire une grille de 100 avec ton crayon, ta règle et du papier.

Règlements : Commence par placer ton jeton sur le nombre 1 sur la grille de 100 que tu as construite. Retourne 2 cartes pour former un nombre à 2 chiffres et additionne ce nombre au nombre indiqué par ton jeton. Place ensuite ton jeton sur le nombre qui correspond à la somme. Le jeu finit quand ton jeton est entre 90 et 99.

Si tu joues avec une autre personne, chaque personne prend son tour à faire avancer son jeton. Le jeu finit quand le jeton d'une personne est entre 90 et 99.

DÉFIS DES FORMES EN 3D (20-30 MINUTES)

Regarde partout dans ta maison pour des formes en trois dimensions (3D). Peux-tu en trouver 6? Voici quelques exemples de formes en trois dimensions : prisme rectangulaire (une boîte), cube (un dé), sphère (un ballon).
Défi : Peux-tu trouver plus que 6 objets?

LE NOMBRE CACHÉ (20-30 MINUTES)

Matériel : Cartes d'addition; 1 jeton ou 1 objet par joueur, chacun d'une couleur différente.


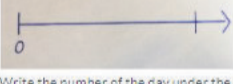
Découpe et place les phrases mathématiques ci-dessous faces cachées. Prends une carte, retourne-la et recouvre un nombre sur la carte avec ton jeton. À tour de rôle, choisis une personne pour prédire le nombre qui est caché en dessous. Par la suite, soulève le jeton pour vérifier la prédiction. Enlève le jeton et répète le jeu plusieurs fois.

Question de réflexion :
Quelle stratégie as-tu utilisée?
Savais-tu que tu peux utiliser l'addition pour faire une soustraction?
Exemple :
 $17 - \underline{\quad} = 10$
 $10 + \underline{\quad} = 17$

NUMBER OF THE DAY (15-20 MINUTES)

- Fill out the entire page every day with a different number of the day.
- Every day, choose a number from the list below and use it to fill out the Number of the day chart.


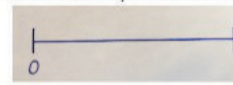
o 24
o 26
o 28
o 30
o 32
o 35
o 45
o 55
o 65
o 75

Number of the Day 	Tens	Ones
Draw using Base Ten Blocks.	two more five more ten more	two less five less ten less
Write using tally marks.	two more two less five more five less ten more ten less	
Write an addition and a subtraction sentence using the number of the day.		
	Write the number of the day under the second mark on the number line. Each day, place a different point on the number line. Write the number that corresponds to it. You will have 10 different number lines with several numbers on each number line.	

NOMBRE DU JOUR (15-20 MINUTES)

- Remplis toute la page à chaque jour, avec un différent nombre du jour.
- À chaque jour, choisis un nombre de la liste suivante et remplis l'affiche du nombre du jour :

o 24
o 26
o 28
o 30
o 32
o 35
o 45
o 55
o 65
o 75

Nombre du jour 	Dizaines	Unités
Dessine-le avec les blocs de base 10.	deux de plus cinq de plus 10 de plus	deux de moins cinq de moins 10 de moins
Write using tally marks.	2 de plus 2 de moins 5 de plus 5 de moins 10 de plus 10 de moins	
Write an addition and a subtraction sentence using the number of the day.		
	Nombre du jour : enrichissement • Écris le nombre du jour sous la deuxième marque de la droite numérique suivante. • À chaque jour, place un différent point sur la droite numérique. Écris le nombre qui y correspond. • Tu auras 10 différentes droites numériques avec plusieurs nombres sur chaque droite numérique.	

GRADE 3 - LITERACY

All students in Grades 3 can participate in the following activities every day to strengthen their skills in Literacy.

READING (15 MIN)

Read what you have in your home (books, flyers, magazines).
When you are reading, think:
What is this about?
What have I learned?
What surprised me?
How do I feel after reading this?

WRITING (15 MIN)

You can use what you have at home for writing; paper, cardboard. Writing can look different every day (sentences, a list or a picture with labels).
Where do writers get their ideas?
Something that happened.
Something you like.
Something that excites you.
Something that you wonder about.

3e année – Littératie

Tous les élèves de la 3e année peuvent participer à tous les jours aux activités suivantes afin de renforcer leur niveau en littératie

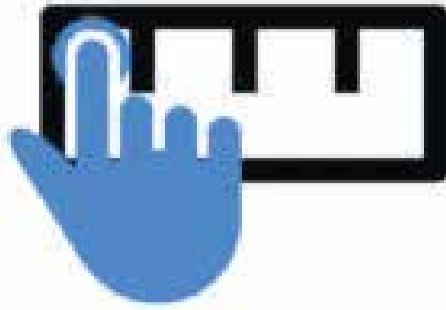
LECTURE (15 MIN)

Lis les choses que tu as à la maison (livres, circulaires, magazines).
Quand tu lis, pose-toi les questions suivantes :
De quoi est-ce que cela parle?
Qu'est-ce que j'ai appris?
Qu'est-ce qui m'a surpris?
Qu'est-ce que je ressens après avoir vu ceci?

ÉCRITURE (15 MIN)

Tu peux utiliser ce que tu as à la maison pour écrire : papier, carton. Le format du texte peut être différent d'une journée à l'autre (phrases, liste, image avec annotations, etc.).
Où est-ce que les écrivains trouvent leurs idées?
Quelque chose qui est arrivé.
Quelque chose que tu aimes.
Quelque chose qui te passionne.
Quelque chose qui te fait te poser des questions.

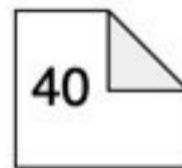
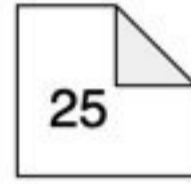
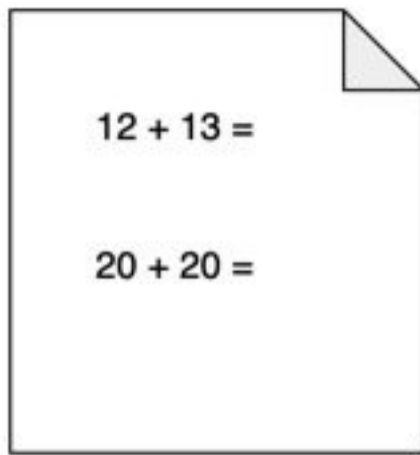
Create your own ruler: Using your fingertip as a referent for cm, make your own ruler to measure items around your house.



Fabrique ta propre règle : Utilise le bout de ton doigt comme taille de référence de 1 cm et fabrique ta propre règle pour mesurer les choses dans ta maison.

Math and Movement

Math Facts Dance: Print some math facts on a large piece of paper/cardboard. Put the answers to the facts on small pieces of paper around your house. Do a different dance move to collect the answers one at a time to bring back to the big paper. How fast can you do them all correctly?



Mathématiques et mouvement

Danse des faits mathématiques : Imprime quelques faits mathématiques sur une grande feuille ou sur une feuille cartonnée. Mets les réponses sur des bouts de papier et mets ces bouts de papier à différents endroits dans la maison. Fais un mouvement de danse différent à chaque fois pour récupérer les réponses, une à la fois, et les rapporter à l'endroit où se trouve la grande feuille. À quelle vitesse es-tu capable de faire tous les calculs correctement?

Metre Hunt: Move around the house to find three items whose length you think will add up to one metre. Measure the items and record their lengths and add them together. How close to 1m were your items?

Math and Art

Paper Folding: Fold a piece of paper in four equal parts. You have created fourths. Create a coloring design using four different colors. Repeat the activity for thirds (three equal parts) and halves (two equal parts). Challenge yourself to find tenths and create a coloring design.

Card/Dice/Games

Fraction Roll: Draw a rectangle with 6 equal parts as shown. Roll a dice. Shade that number of equal parts on the rectangle. Write the fraction to represent the shaded part of your picture. Repeat the activity.

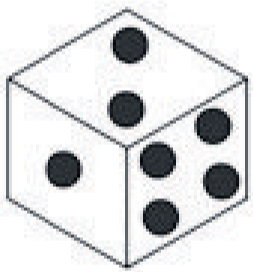
Chasse au mètre : Cherche dans la maison trois articles dont la longueur totale combinée fera un mètre, d'après toi. Mesure les articles, note les longueurs et additionne-les. Où se situe le total des trois longueurs par rapport à 1 m?

Mathématiques et art

Pliages : Plie une feuille de papier en quatre parties égales. Tu as créé des quarts. Crée un coloriage avec quatre couleurs différentes. Répète l'activité pour les tiers (trois parties égales) et les moitiés (deux parties égales). Mets-toi au défi de trouver des dixièmes et crée un coloriage.

Jeux de cartes et de dés

Un dé pour des fractions : Dessine un rectangle avec 6 parties égales, comme dans le diagramme. Lance un dé. Noircis le nombre de parties égales correspondant dans le rectangle. Écris la fraction que représente la partie noircie dans ton image. Refais l'activité.



Fraction: $\frac{2}{6}$

Race to 100: Using playing cards or dice. Flip two cards/roll the dice. Find the sum. First player to reach 100 is the winner. As a variation, you can play back to 0, subtracting the total of your two numbers from 100. First player to 0 wins.

Number Puzzles: Create and share number puzzles. Ex: "I am thinking of a number less than 400. The ones digit is greater than the tens digit. The sum of the digits is 9. What could the number be?"

PROBLEM SOLVING:

The park had bicycles (2 wheels) and tricycles (3 wheels). If you saw 16 wheels altogether, how many bicycles and tricycles could there be? Marie's height is 3 cm more than Henri's height. Henri's height is 2 cm more than Jessica's height. If Marie's height is 126 cm, what is Jessica's height?

Fill in a circle every time you do an activity:



Reflection questions:

- What did you learn about today?
- What did you notice?
- What strategies did you use?
- What surprised you today?

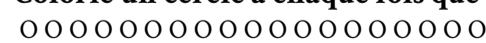
Course jusqu'à 100 : Utilise des cartes à jouer ou des dés. Retourne deux cartes ou lance les deux dés. Trouve la somme. Le premier joueur qui arrive à 100 a gagné. Variante : vous pouvez commencer à 100 et soustraire le total des deux nombres pour redescendre jusqu'à 0. Le premier joueur qui arrive à 0 a gagné.

Casse-têtes numériques : Crée des casse-têtes numériques et présentes-les à d'autres. Exemple : « Je pense à un nombre inférieur à 400. Le chiffre des unités est supérieur au chiffre des dizaines. La somme des chiffres fait 9. Quel pourrait être ce nombre? »

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES :

Le parc a des bicyclettes (2 roues) et des tricycles (3 roues). Si tu vois 16 roues en même temps, combien de bicyclettes et de tricycles cela peut-il représenter? La taille de Marie est de 3 cm inférieure à la taille d'Henri. La taille d'Henri est de 2 cm supérieure à la taille de Jessica. Sachant que la taille de Marie est de 126 cm, quelle est la taille de Jessica?

Colorie un cercle à chaque fois que tu fais une activité :



Questions pour la réflexion :

- Qu'est-ce que tu as appris aujourd'hui?
- Qu'est-ce que tu as remarqué?
- Quelles stratégies as-tu utilisées?
- Qu'est-ce qui t'a surpris aujourd'hui?

Grades 4 – 6 4e à la 6e année

GRADES 4 - 6

All students in Grades 4-6 can participate in the following activities to strengthen their skills in both Literacy and Numeracy. Students are encouraged to spend 60 minutes (30 minutes for Literacy and 30 minutes for Numeracy) daily.

Read and Write every day.

Reading improves writing and writing improves reading.

Ideas:

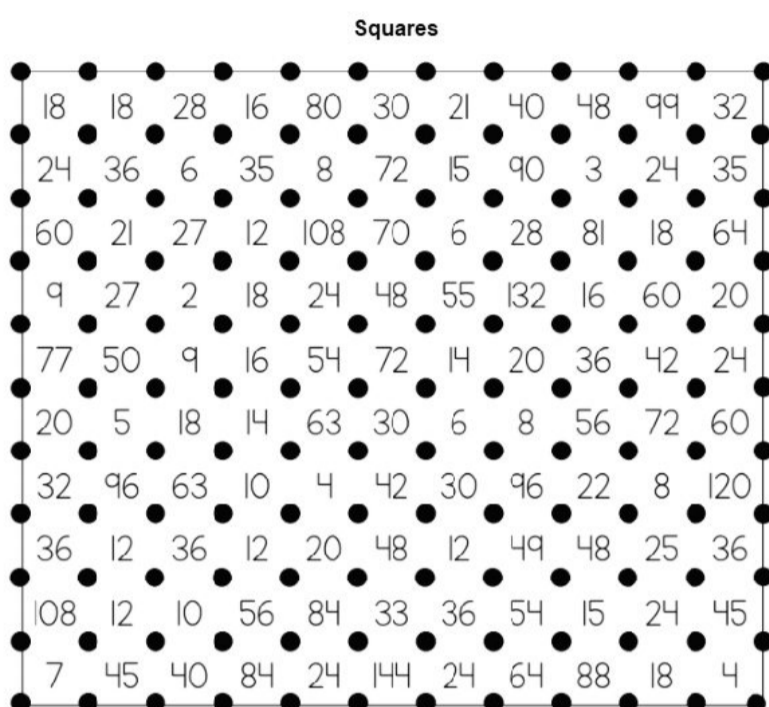
- Read all types of text (fiction, non-fiction, poetry), recipes, newspapers, magazines, food packaging (especially for directions), manuals, maps, etc.
- Read silently and aloud or even together with a partner.
- Remember to use the reading strategies you have been taught: make a connection or a picture of the text, predict what could happen, or create questions for the text.
- Complete a writing/creating tasks from the Grade level Literacy choice activities.
- Write, draw or talk about what you read/viewed. Retell, make a connection or a picture of the text, predict what could happen, or create questions for the text.
- Write, draw or talk about the answers to the following: What did you do to become a better reader today? What did you learn?
- Write/draw about the math activities.
- Start a diary and write/draw/doodle about what happened to you or what you are thinking, feeling or wondering.

MENTAL MATH

(5-10 MINUTES DAILY)

Multiplication Facts using the cards already made from last week, plus add 2 more cards with a 10 and for an extension you can add 2 more 11 and 12 cards.

Flip 2 cards from your deck of cards numbered 1 to 10 (or 11 or 12 if you choose) and multiply. Find the product in the grid. Draw a line between two of the dots surrounding that number. If you draw 1 X 1 then you get to draw One free line. If playing with a partner, once a player's line forms a complete square they get to capture that square. The player with the most captured squares at the end of the game is the winner.



GRADE 4 - LITERACY

Children in Grade 4 may choose to participate in 1-2 choice learning activities each day in Literacy. Choice activities for literacy include:

Vocabulary

Organize the words to describe rainfall from the least to the heaviest amount of rain. Then, organize them alphabetically from a-z. Drizzle, shower, mist, downpour, sprinkle, storm. Can you add more words to the list? Do a quickwrite about rain — how would you describe rain; how does it make you feel; what things do you do in the rain, etc.?

Vocabulary Writing

Circle words/phrases that sound interesting in your rain quickwrite. Use the words/phrases circled to create a poem or a story about something that happened during a rainy day.

Idioms

Idioms are words that cannot be taken literally. An idiom is an expression whose meaning is not predictable (what you would think or guess) based on the usual/real meaning of the words. Example — if your teacher tells you to “spit it out” when asking a question, he/she wants you to say your answer and not spit on the desk.

Explain the meaning of the idioms: 1. It's raining cats and dogs. 2. Don't rain on my parade. 3. Every cloud has a silver lining. 4. It never rains, but it pours. 5. I'll be there rain or shine.

Does your community have any other idioms that use the weather or any other idiomatic expressions? Interview people to find the answer.

Science Extension 1

Rain/weather changes the earth (hint — think about the soil, landscape, cliffs, plants). 1. How do rain, rivers, oceans, and ice change and reshape the earth? 2. Create a list of the changes that water causes. Consider short- and long-term changes, and positive (helpful) and negative (harmful) changes.

Science Extension 2

Create a before and after picture that shows the changes water can have on the earth/environment. Extension — Put a cup outside to collect and measure the rainfall. Display the data collected in a bar graph.

Word Work

Make as many words as you can from the letters in the word ENVIRONMENT.

Communication

People communicate by speaking, writing and through body language which includes facial expressions and movement.

a. Create a list of five feelings (happy, proud, afraid, etc.). b. Create a facial expression and a movement that conveys each emotion. Extension: Add music and create a dance representing the feelings.

Communication Performance

a. Practice the movement and facial expression for each emotion before a mirror. If you decided to create the dance, practice the dance. b. Perform the movement/dance to see if the audience can guess the emotion(s).

Quotation

“I've failed over and over and over again in my life. And that is why I succeed.” Michael Jordan. “You can't win unless you know how to lose.” Kareem Abdul-Jabbar. Compare the quotations and tell how they are similar and different. What do the quotations mean? How does losing/failing make you better/successful? Think of a personal example that proves these quotations true or false.

Writing

Look outside your window or in your yard. Make a list of observations. Predict how your view will change in the next month. Put your predictions in a safe space. In a month, check to see if you were right.

GRADE 4 - NUMERACY

Children in Grade 4 may choose to participate in 1-2 choice learning activities each day for numeracy. Choice activities for numeracy include:

ROCK OBSERVATIONS

Take a walk outside and collect 10 different rocks. Classify each of your rocks based on the properties listed in the chart. Create 4 different bar graphs to represent the data from each of the 4 properties listed in the chart. What do you think causes the rocks to be smooth or sharp, big or small, dull or shiny, different colours?

	Rock Observation Chart / Graphique d'observation de roche			
	Colour / Couleur	Texture / Texture	Luster / Lustre	Size / Taille
	black, gray, white, brown, beige, orange, red, green, yellow /	smooth, rough, sharp, rounded /	dull, waxy, glassy, shiny, metallic /	length, width, circumference /
	noir, gris, blanc, brun, beige, orange, rouge, vert, jaune	doux, rugueux, tranchant	terne, cireux, brillant, métallique	Longueur, largeur, circonférence
Rock/ Roche #1				
Rock/ Roche #2				
Rock/ Roche #3				
Rock/ Roche #4				
Rock/ Roche #5				
Rock/ Roche #6				
Rock/ Roche #7				
Rock/ Roche #8				
Rock/ Roche #9				
Rock/ Roche #10				

DE LA 4E À LA 6E ANNÉE

Tous les élèves de la 4e à la 6e année peuvent participer aux activités suivantes pour améliorer leurs compétences en littératie et en numératie. Les élèves sont encouragés à passer 60 minutes (30 minutes pour la littératie et 30 minutes pour la numératie) par jour.

Lire et écrire chaque jour.

La lecture améliore l'écriture et l'écriture améliore la lecture.

Quelques idées :

- Lire tous les types de texte (fiction, documentaire, poésie), recettes, journaux, magazines, emballages alimentaires (en particulier pour les instructions), manuels, cartes, etc.
- Lire en silence et à haute voix ou même avec un partenaire.
- Utiliser les stratégies de lecture qui vous ont été enseignées: créer un lien ou visualiser, prédire ce qui pourrait arriver ou poser des questions.
- Terminer une tâche de rédaction à partir des activités de choix de littératie du niveau scolaire.
- Écrire, dessiner ou parler de ce que tu as lu. Résume dans tes propres mots les parties importantes du texte et prédis ce qui pourrait arriver en te posant des questions. Tu peux aussi visualiser pour faire un dessin.
- Écrire, dessiner ou parler des réponses aux questions suivantes: Qu'avez-vous fait pour devenir un meilleur lecteur aujourd'hui? Qu'avez-vous appris?

Qu'avez-vous appris?

- Écrire ou dessiner à propos des activités mathématiques.

• Commencer un journal intime et écris, dessine ou esquisse sur ce qui t'est arrivé, ce que tu penses et comment tu te sens.

CALCUL MENTAL

(5-10 MINUTES CHAQUE JOUR)

Faits liés à la multiplication : en utilisant les cartes déjà faites la semaine dernière, et en ajoutant 2 cartes supplémentaires avec un 10 et pour un prolongement, tu peux ajouter 2 cartes supplémentaires de 11 et 12. Retourne 2 cartes de ton paquet de cartes numérotées de 1 à 10 (ou 11 ou 12 si tu le veux) et multiplie. Trouve le résultat dans la grille. Trace une ligne entre deux des points entourant ce nombre. Si tu dessines 1 X 1, tu obtiens une ligne droite. Si tu joues avec un partenaire, une fois que la ligne d'un joueur forme un carré complet, il arrive à remplir ce carré. Le joueur avec les plus de cases remplies est le gagnant.

Littératie – 4e année

Les enfants de 4e année peuvent choisir 1 ou 2 activités d'apprentissage par jour en littératie. Voici les activités de littératie:

Vocabulaire

Organiser les mots pour décrire les précipitations de la moins abondante à la plus abondante. Ensuite, mets-les en ordre alphabétique. Bruine, averse, brume, déluge, pluie légère, tempête. Peux-tu ajouter plus de mots à la liste? Faire une courte description de la pluie — Comment décris-tu la pluie; comment te sens-tu dans la pluie; quelles activités fais-tu dans la pluie, etc.?

Vocabulaire d'écriture

Encercler les mots et les phrases qui semblent intéressants dans ton écriture à propos de la pluie. Utilise les mots encerclés pour créer un poème ou une histoire sur quelque chose qui s'est passé pendant un jour de pluie.

Idiomes

Les idiomes sont des mots qui ne peuvent pas être pris à la lettre. Un idiom est une expression dont le sens n'est pas prévisible basé sur le sens habituel ou réel des mots.

Exemple- si ton enseignant te dit « grouille ». Il veut que tu te dépêches et il ne veut pas nécessairement que tu bouges.

Expliquer le sens des idiomes: 1. Il pleut des cordes. 2. Ne fais pas d'ombre à mon soleil ! 3. Après la pluie, le beau temps. 4. Un malheur n'arrive jamais seul. 5. J'y serai sans faute.

Ta communauté a-t-elle d'autres idiomes qui utilisent la météo ou d'autres expressions idiomatiques? Fais des entrevues avec les gens pour trouver la réponse.

Enrichissement- science 1

La pluie et le temps changent la terre (indice - pense au sol, au paysage, aux falaises, aux pluies). 1. Comment la pluie, les rivières, les océans et la glace changent et remodelent la terre? 2. Créer une liste des changements provoqués par l'eau. Envisager des changements à court et à long terme, ainsi que des changements positifs (utiles) et négatifs (nuisibles).

Enrichissement- science 2

Créer une image avant et après des effets que l'eau peut avoir sur la terre et l'environnement. Enrichissement — Mettre une tasse à l'extérieur pour recueillir et mesurer les précipitations. Avec les données, fais un diagramme à bandes.

Étude de mots

Faire autant de mots que possibles à partir des lettres du mot ENVIRONNEMENT.

Communication

Les gens communiquent en écrivant, en parlant et en utilisant le langage corporel tel que les expressions faciales et des gestes. a. Créer une liste de cinq sentiments (heureux, fier, effrayé, etc.). b. Imiter chaque émotion avec une expression faciale et des gestes. Enrichissement : Avec de la musique, crée une danse pour chaque sentiments.

Jeux de rôle

a. Pratiquer les gestes et l'expression faciale de chaque émotion devant un miroir. Si tu décides de créer la danse, pratique la danse. b. Fais les gestes ou la danse pour voir si le public peut deviner l'émotion.

Citation

« J'ai échoué plusieurs fois dans ma vie. C'est la raison pour laquelle, je réussis. » Michael Jordan. « Vous ne pouvez pas gagner à moins de savoir comment perdre. » Kareem Abdul-Jabbar

Compare les citations et dis en quoi elles sont semblables et différentes. Que signifient les citations? Comment l'erreur ou l'échec te rend meilleur ou t'amène vers la réussite? Pense à un exemple personnel qui prouve que ces citations sont vraies ou fausses.

Écriture

Regarde à l'extérieur de la fenêtre ou dans ta cour. Fais une liste d'observations. Prédis comment ton paysage va changer pendant le prochain mois. Dans un mois, vérifie si tu avais raison.

Numératie – 4e année

Les enfants de 4e année peuvent choisir 1 ou 2 activités d'apprentissage par jour en numératie. Voici les activités de numératie:

OBSERVATIONS DES PIERRES

Prends une marche et ramasse 10 roches différentes. Classe chacune de tes roches en fonction des propriétés mentionnées dans le tableau. Crée 4 diagrammes à bandes pour représenter les données de chacune des 4 propriétés mentionnées dans le graphique. Selon toi, qu'est-ce qui fait que les roches sont lisses ou tranchantes, grandes ou petites, ternes ou brillantes, de différentes couleurs?

DUCK EGG STORY PROBLEM (15 MIN)

Ten ducks went down to the pond. Three of them laid eggs. They each laid 5 eggs. Some eggs hatched. There are now 8 ducklings. How many eggs are left?

SPORT CARD COLLECTION STORY PROBLEM (15 MIN)

Jessica had a collection of sports cards. She gave half of them to her friend William and a fourth of them to her sister. She has 75 cards left. How many cards did Jessica have in the beginning?

MYSTERY NUMBERS (15 - 30 MIN)

In the thousands place, I am an odd number greater than 5 but less than 9. In the hundreds place, I am the sum of 4 + 4. In the tens place, I am the difference of 9-6. In the ones place, I am a 4. The sum of all my digits is 22. Record your answer. In the thousands place, I am the sum of 4 + 0. In the hundreds place, I am the difference of 10 - 1. In the tens place, I am a 3. In the ones place, I am an even number smaller than 8 but larger than 4. The sum of all my digits is 22. Record your answer.

RECYCLING COLLECTION STORY PROBLEM (30 MIN)

Cameron collects recyclable containers to take to the recycling center. On Tuesday, Wednesday and Thursday, he collected 45 containers each day. On Monday, Friday, Saturday and Sunday, he collected 39 containers each day. Cameron gets a nickel for each container he recycles. How much money did Cameron get for his recyclables last week? Cameron kept five dollars for himself. He donated the remainder of the money equally between the SPCA and the Food Bank. How much money did each charity receive?

ADDITION TO 50 (15 - 30 MIN)

1 dice, pencil and paper (2 or more players)
The first player to get to 50 points is the winner. Players take turns rolling the dice as many times as they want. Each new amount rolled is mentally added to the previous one. At the end of the turn, the player records the total sum on the paper. If a player rolls a 1, the entire amount for that turn becomes 0 and the next player takes a turn. If a player rolls two 1s, the entire amount for the game becomes 0 and the next player takes a turn. This game could be played with 2 dice. This game could be played to 100.

WEATHER TRACKING (15 - 30 MIN)

Track the weather for the next two weeks. Create a two-week schedule using the days of the week as headings. Under each heading, record the weather for the day. Use the following weather words: sunny, cloudy, rainy, snowy cold, cool and warm. If possible, add the air temperature in degrees for each day. At the end of the two weeks, create a weather bar graph. Tell which type of weather was most common. Tell which type of weather was least common. Explain why that happened.

CHOCOLATE SQUARE TABLE (15 MIN)

If there are 12 squares in a bar of chocolate, complete this table to show what you know about the number of squares in more bars.

Number of chocolate bars / Numéro de barres de chocolat	Number of chocolate squares/ Numéro de carrés de chocolat
1 bar / 1 barre	12 chocolate squares / 12 carrés de chocolat
3 bars / 3 barres	
	84 chocolate squares / 84 carrés de chocolat
9 bars / 9 barres	
	144 chocolate squares / 144 carrés de chocolat

PROBLÈME DE L'HISTOIRE DU CANARD ET DES ŒUFS (15 MIN)

Dix canards sont descendus dans l'étang. Trois d'entre eux ont pondu des œufs. Ils ont chacun pondu 5 œufs. Quelques œufs ont éclos. Il y a maintenant 8 canetons. Combien d'œufs restent-ils?

PROBLÈME D'HISTOIRE DE LA COLLECTION DE CARTES DE SPORT (15 MIN)

Jacqueline avait une collection de cartes de sport. Elle en a donné la moitié à son ami, Guillaume et un quart à sa sœur. Il lui reste 75 cartes. Combien de cartes Jacqueline avait-elle au début?

NOMBRES MYSTÈRES (15 - 30 MIN)

Dans la position des milliers, je suis un nombre impair supérieur à 5 mais inférieur à 9. Dans la position des centaines, je suis la somme de 4 + 4. Dans la position des dizaines, je suis la différence de 9-6. Dans la position des unités, je suis 4. La somme de tous mes chiffres est 22. Note ta réponse. Dans la position des milliers, je suis la somme de 4 + 0. Dans la position des centaines, je suis la différence de 10 - 1. Dans la position des dizaines, je suis 3. Dans la position des unités, je suis un nombre pair inférieur à 8 mais supérieur à 4. La somme de tous mes chiffres est 22. Note ta réponse.

RÉSOLUTION DE PROBLÈME : COLLECTE DE MATIÈRES RECYCLABLES (30 MIN)

Cédric ramasse des contenants recyclables et les apporte au centre de recyclage. Le mardi, le mercredi et le jeudi, il a ramassé 45 contenants par jour. Le lundi, le vendredi, le samedi et le dimanche, il a ramassé 39 contenants par jour. Cédric reçoit 5 cents pour chaque contenant qu'il recycle. Combien d'argent Cédric a-t-il obtenu pour ses matières recyclables la semaine dernière? Cédric a gardé cinq dollars pour lui. Il a fait don du reste de l'argent à parts égales entre la Société pour la prévention de la cruauté envers les animaux (SPCA) et la Banque alimentaire. Combien d'argent chaque organisme de bienfaisance reçoit?

L'ADDITION JUSQU'À 50 (15 - 30 MIN)

1 dé, un crayon et du papier (2 joueurs ou plus)
Jeu avec un dé : Le premier joueur à obtenir 50 points est le gagnant. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle autant de fois qu'ils le souhaitent. Chaque nouveau montant obtenu est mentalement additionné au montant précédent. À la fin de son tour, le joueur écrit la somme sur le papier. Si un joueur obtient un 1, le montant total pour ce tour devient 0 et le prochain joueur joue à son tour. Jeu avec deux dés : Si un joueur obtient un 1 sur chaque dé, le montant total du jeu devient 0 et le joueur suivant joue à son tour. Ce jeu peut être joué jusqu'à 100.

MÉTÉO (15 - 30 MIN)

Observe la météo pour les deux prochaines semaines. Crée un horaire de deux semaines en utilisant les jours de la semaine dans ton tableau. Note la météo à chaque jour. Utilise les mots météorologiques suivants: ensoleillé, nuageux, pluvieux, neigeux, froid, frais et chaud. Si possible, note la température en degrés quotidiennement. À la fin des deux semaines, crée un graphique. Indique quel type de météo était le plus fréquent. Indique quel type de météo était le moins fréquent. Explique pourquoi cela s'est produit.

BARRE DE CHOCOLAT (15 MIN)

Complète le tableau ci-après.

GRADE 5 - LITERACY

Children in Grade 5 may choose to participate in 1-2 choice learning activities each day in Literacy. Choice activities for literacy include:

Super Word

praptniiceao
How many words can you find? Are there words containing a prefix?
Prefix- a part added to the beginning of a word. (ex. pretest)
Use your words to make a poem or song.
The super word last week was INDIVIDUAL.

Be a Poet

A cinquain (sing-ka(n)) is a five line poem. It comes from the French word cinq, meaning five.

- (Line 1) 1 word- title
- (2) 2 words describing the topic
- (3) 3 words that express actions- "ing" words
- (4) 4 words expressing feelings
- (5) 1 word - synonym for Line 1

Make a cinquain poem about/for someone or something important to you.
Synonym — another word meaning the same thing (ex: happy and content)

Helping Hands

Make a list of things you (and others) can do to "flatten the curve" of COVID-19. Make a poster or a little song. Share.

Would you rather ...

Ask a "would you rather" question, then ask "why".
Ideas: • Go skiing or go to a water park? • Fly a kite or swing on a swing? • Play hide and seek or dodgeball? • Be incredibly funny or incredibly smart? • Create more!

Character Profile

How can an illustration help us visualize a character's personality? Choose a character from a story and draw a picture of them. Around the character, draw smaller pictures (symbols/images) to represent the character's personality (traits) and actions. Character trait examples: adventurous, clever, honest, selfish, daring, loyal, silly.

The Mystery Continues...

Last week you wrote an introduction. Now develop a main character. What does the character look and act like? What are they good at? What challenges them? What do they like/dislike? Use the character's traits to help develop the mystery. Example: If they are fast, maybe they can outrun spies! • Talk about your ideas before you write. • Organize your thoughts before writing. • Add details to make your writing interesting. • Get feedback and revise.

Living History

Nova Scotia has new rules for this time in history. Think about the rules and changes in our province since COVID-19. Make a list, write a paragraph or draw a picture of change that has impacted your life.

Spot the Machine

A simple machine has few or no moving parts: think wheel or lever. Compound machines are made up of two or more simple machines: think scissors or fishing rod. Look around your home or walk outside and find machines. Make a T-chart. List simple machines on one side, compound machines on the other.

Extra: Use objects from outside or around the house to create your own machine. Tell someone the procedure you used.

Tell A Story

Perspective taking is looking through the eyes of someone else. Pretend to be an animal that lives in Nova Scotia's wilderness, like a porcupine or racoon. Tell a story about a day in your life. Include the season, your habitat, how you get your food, life with other animals or people and situations that occur during the day or night (if your creature is nocturnal).

Read it Like ...

"Read it like ..." is a reading fluency game. All you need is imagination and anything you have to read (for example, these flyers). Create 10 or more character cards. Randomly select a card and read the reading material out loud, as that character. Some ideas: a pirate, a queen, a teacher, sports reporter, cartoon character, etc.
From last week: Penatmuiku's "Egg-laying" moon is when the birds (jijji'jk) lay their eggs (wa'wl) after a long winter (kesik).

5e année — Littératie

Les enfants en 5e année peuvent choisir une ou deux activités d'apprentissage en littératie chaque jour. Voici les choix d'activités de littératie :

Super mot

praptniiceao
Trouve un mot avec ces lettres.
Combien de mots peux-tu trouver? Y a-t-il des mots qui contiennent un préfixe?
Préfixe — une partie ajoutée au début d'un mot. (Ex. prétest)
Utilise tes mots pour composer un poème ou une chanson.
Le super mot de la semaine dernière était INDIVIDUEL.

Deviens un poète

Un cinquain est un poème à cinq lignes. Il vient du mot cinq.
(Ligne 1) 1 mot — titre
(2) 2 mots décrivant le sujet
(3) 3 mots qui expriment des actions — verbes
(4) 4 mots qui expriment des sentiments
(5) 1 mot — synonyme pour la ligne 1

Compose un poème cinquain pour quelqu'un ou quelque chose qui est important pour toi.
Synonyme — un autre mot qui a le même sens (ex. content et heureux)

Venir en aide

Fais une liste de choses que tu peux faire (et que les autres peuvent faire) pour « aplatir la courbe ». Crée une affiche ou compose une petite chanson. Partage avec tes amis.

Que préfères-tu ...

Pose la question « Est-ce que tu préfères », puis demande pourquoi. • Aller skier ou aller à un parc aquatique? • Faire voler un cerf-volant ou te balancer? • Jouer à cache-cache ou à ballon prisonnier? • Être très drôle ou très intelligent? • Crée d'autres questions!

Profil d'un personnage

Comment une illustration peut-elle nous aider à visualiser la personnalité d'un personnage? Choisis un personnage d'une histoire, puis dessine-le. Autour de ton dessin, ajoute des plus petits dessins (symboles ou images) qui représentent les traits de personnalité du personnage et ses actions. Exemples de traits de personnalité : aventureux, intelligent, honnête, égoïste, audacieux, loyal, drôle.

Le mystère se poursuit...

La semaine dernière, tu as écrit une introduction. Maintenant, développe ton personnage principal. À quoi ressemble-t-il? Comment agit-il? Quels sont ses talents et ses défis? Qu'est-ce qu'il aime et qu'est-ce qu'il n'aime pas? Utilise les traits du personnage afin de développer le mystère. Exemple : s'il est rapide, peut-être qu'il peut courir plus vite que des espions! • Discute de tes idées avant d'écrire. • Organise tes pensées avant d'écrire. • Ajoute des détails pour rendre ton texte plus intéressant. • Révise et corrige ton texte.

Histoire vivante

La Nouvelle-Écosse a une nouvelle façon de vivre en cette période de notre histoire. Réfléchis aux règles et aux changements dans notre province depuis l'arrivée de la COVID-19. Fais une liste, écris un paragraphe ou dessine les changements qui ont eu un effet sur ta vie.

Cherche la machine

Une machine simple peut être composée de peu de pièces mobiles ou d'aucune, par exemple une roue ou un levier. Une machine complexe est composée de deux machines simples ou plus, par exemple des ciseaux ou une canne à pêche. Regarde dans ta maison ou marche dehors et trouve des machines. Fais un tableau en T. Liste les machines simples d'un côté et les machines complexes de l'autre. **Extra :** Utilise des objets de l'extérieur ou dans ta maison afin de créer ta propre machine. Explique à quelqu'un la procédure que tu as utilisée.

Raconte une histoire

Le point de vue d'autrui signifie que l'on voit les choses à travers leurs yeux. Fais comme si tu étais un animal sauvage en Nouvelle-Écosse, comme un porc-épic ou un raton laveur. Raconte une histoire à propos d'une journée de cet animal. Parle de la saison, son habitat, sa nourriture, sa vie avec d'autres animaux ou des personnes et des situations qui se produisent le jour ou la nuit (si ton animal est nocturne).

Lis-le comme...

Cette activité vise à pratiquer ta fluidité. Tu as seulement besoin de ton imagination et de quelque chose à lire (comme circulaire). Crée 10 cartes de personnages ou plus. Piges-en une au hasard et lis à voix haute comme ton personnage le ferait. Voici des idées : pirate, reine, enseignante, journaliste sportif, personnage de dessin animé, etc.

Réponse de la semaine dernière : La lune « pour pondre des œufs » de Penatmuiku désigne la période lors de laquelle les oiseaux (jijji'jk) pondent leurs œufs (wa'wl) après un long hiver (kesik).

GRADE 5 - NUMERACY

Children in Grade 5 may choose to participate in 1-2 choice learning activities each day for numeracy. Choice activities for numeracy include:

#1 6-DIGIT WINNER (30 MIN)

Game for 2 or more players

Each player draws 6 lines on a piece of paper like so: $\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}$. The lines represent the place value positions of a 6-digit number. Players take turns drawing a digit card (or rocks with numbers on them which you may have created previously). During each turn, each player places the rock/digit card drawn on a position (line) on their paper. Play continues until each player has created a 6-digit number. The player with the largest number wins that round. Winner: The first player to win 8 rounds.

#2 WHAT IS THE QUESTION? (15 MIN)

The answer to a multiplication question is 240. What are some possible questions?

#3 JACK JUMP! (30 MIN)

At the gym 4 people did 85 jumping jacks each. How many jumping jacks did they do all together? Make a small poster showing 3 ways to solve this problem. Example: base ten drawings; number line; array; etc.

#4 WHERE'S THE BLOOPER? (30 MIN)

Find the mistake in Laura's work:

$$456\,723 = (4 \times 100\,000) + (5 \times 50\,000) + (6 \times 1000) + (7 \times 100) + (2 \times 10) + (3 \times 1).$$

Create your own blooper and find someone to solve it.

#5 STAY LOW (30 MIN)

Materials: 4 sets of rock/digit cards, paper and pencil. Each player gets two sets of rock/digit cards. Together each player flips over their top three rocks/cards. Players create a 2-digit number with two of the rocks/cards. Multiply this 2-digit number by the third number. The lowest product (answer) wins all the rocks/cards.

#6 AGING MATH (30 MIN)

There are 365 days in a year. How many days old would you be if you were 9 years old? Challenge: How many days old are you today?

Dog Gone It! A year in a dog's life is said to be equal to 7 human years. If Finn is 84 human years old, how old is he in dog years?

#7 REPRESENT 6-DIGIT NUMBERS (30 MIN)

Draw 6 rock/digit cards to create a 6-digit number. Represent your 6-digit number in standard form, expanded form, word form and draw counters on a place value chart that you create on paper.

Example: Standard Form: 320 423; Expanded Form: $300\,000 + 20\,000 + 400 + 20 + 3$; Word Form: three hundred twenty thousand four hundred twenty-three; Place Value Chart with Counters: see image of chart.

Hundred Thousands	Ten Thousands	Thousands	Hundreds	Tens	Ones
Les centaines de mille	Les dizaines de mille	Les unités de mille	Les centaines	Les dizaines	Les unités
● ● ●	● ●		● ● ●	● ●	● ● ●

#8 NUMBER RIDDLE (30 MIN)

My number has 6 digits. The hundred thousands digit is the number you have in a pair. The thousands digit is the number of toes on one foot. The tens digit is the number of days in a week. The ones digit is half of 16. The hundreds digit is the first digit you use when you call for an emergency. The ten thousands digit is half of a dozen. Challenge: Create your own 4, 5, or 6-digit number riddle.

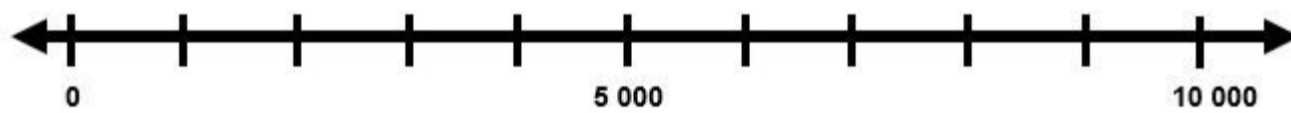
#9 FLOWER POWER (30 MIN)

You arrange flowers into equal-sized groups and there are 2 flowers left over. How many flowers might there be in total? Draw a picture of possible flower arrangements. Challenge: Write an equation for each picture.

#10 NUMBER LINE PLOT (30 MIN)

Select four rock/digit cards. Create a 4-digit number and record the number in the chart. Repeat 5 more times. Order your 6 numbers in the chart from least to greatest. Plot all of your numbers on the number line.

Record your numbers			Enregistrez vos nombres		
#1	#2	#3	#4	#5	#6
Order the numbers from least to greatest			Ordonnez les nombres du plus petit au plus grand		



5e année — Numératie

Les enfants de 5e année peuvent choisir 1 ou 2 activités d'apprentissage par jour en numératie. Voici les activités de numératie:

1. GAGNANT À SIX CHIFFRES (30 MINUTES)

Chaque joueur dessine six lignes sur un morceau de papier : $\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}\underline{\quad}$.

Les lignes représentent la valeur de position d'un nombre à six chiffres. Les joueurs prennent leur tour à piger une carte avec un chiffre (ou des roches avec un chiffre, si le joueur en a déjà créées). Le joueur place la roche ou la carte qu'il a choisie sur une ligne de son choix. Le jeu continue jusqu'à ce que chaque joueur a créé un nombre à six chiffres. Le joueur qui a créé le plus grand nombre gagne la ronde. Gagnant : Le premier joueur à gagner 8 rondes gagne le jeu.

2. QUELLE EST LA QUESTION? (15 MINUTES)

Le produit d'une situation problème est 240. Quelles sont des possibilités de situations ?

3. SAUTE! (30 MINUTES)

Il y a quatre personnes au gymnase. Chaque personne a fait 85 sauts à l'écart. Combien de sauts à l'écart ont-elles faits en tout? Crée une petite affiche montrant ton travail de trois façons. Par exemple : dessin avec des blocs de base 10, droite numérique, matrice, etc.

4. OÙ EST L'ERREUR? (30 MINUTES)

Trouve l'erreur dans le travail de Laura :

$$456\,723 = (4 \times 100\,000) + (5 \times 50\,000) + (6 \times 1000) + (7 \times 100) + (2 \times 10) + (3 \times 1).$$

Crée ta propre erreur et demande à quelqu'un de la trouver.

5. RESTE BAS (30 MINUTES)

Matériel : Quatre ensembles de roches ou quatre paquets de cartes avec seulement les nombres de 1 à 9, du papier et un crayon. Chaque joueur reçoit deux ensembles de roches ou deux paquets de cartes. Ensemble, les joueurs pigent les trois premières roches ou cartes. Les joueurs créent ensuite un nombre à deux chiffres avec deux de ces roches ou cartes. On doit ensuite multiplier ce nombre à deux chiffres par le troisième chiffre. Le plus petit produit gagne toutes les roches ou les cartes.

6. L'ÂGE (30 MINUTES)

Il y a 365 jours dans une année. Quel serait ton âge en jours si tu avais 9 ans? Défi : Quel est ton âge en jours aujourd'hui?

On dit qu'une année dans la vie d'un chien est égale à 7 années humaines. Si Finn a 84 ans, quel est son âge en années de chien?

7. REPRÉSENTE DES NOMBRES À SIX CHIFFRES (30 MINUTES)

Choisis six roches ou six cartes pour créer un nombre à six chiffres. Représente ton nombre à six chiffres sous forme symbolique, sous forme développée et en mots. Crée un tableau de valeur sur du papier et dessine les jetons.

Exemple : Forme symbolique : 320 423; forme développée : $300\,000 + 20\,000 + 400 + 20 + 3$; en mots : trois-cent-vingt-mille-quatre-cent-vingt-trois; tableau de valeur avec jetons : voir l'image du tapis.

8. ÉNIGME (30 MINUTES)

Mon nombre a six chiffres. Le chiffre de la centaine de milles est la quantité dans une paire. Le chiffre de l'unité de mille est le nombre d'orteils sur un pied. Le chiffre de la dizaine est le nombre de jours dans une semaine. Le chiffre de l'unité est la moitié de 16. Le chiffre de la centaine est le premier chiffre du numéro à composer quand on appelle pour une urgence. Le chiffre de la dizaine de mille est la moitié d'une douzaine. Défi : Crée ton propre énigme à quatre, cinq et six chiffres.

9. LA MAGIE DES FLEURS (30 MINUTES)

Tu arranges des fleurs dans des groupes égaux mais il y a deux fleurs qui restent. Combien de fleurs pourrait-il y avoir en tout? Fait un dessin qui représente différentes possibilités. Défi : Écris une équation pour chaque arrangement.

10. TRACE UNE DROITE NUMÉRIQUE (30 MINUTES)

Choisis quatre roches ou quatre cartes. Crée un nombre à quatre chiffres et note-le dans le tableau. Répète cet exercice six fois. Écris tes six chiffres dans le tableau en ordre du plus petit au plus grand. Place tous tes chiffres sur la droite numérique.

GRADE 6 - LITERACY

Children in Grade 6 may choose to participate in 1-2 choice learning activities each day in Literacy. Choice activities for literacy include:

MYSTERY WORD CHALLENGE

Flyer 2 answers= electricity/électricité

Use the scrambled letters below:

i m e m c s o n t u i

Make as many different words as you can with the letters from the mystery word. Challenge: Can you identify the mystery word? (Answer will be in the next flyer).

HELP THE ENVIRONMENT

If you could do something to change the environment in your area for the better, what would it be? What would you need to make it happen? Make a plan.

INFLUENCE AND IDENTITY

We learn new information, experience other cultures and places, and gain perspectives from people different from us.

Identify three texts (books, songs, videos, etc.) that have influenced you (thoughts, beliefs, values, feelings) and the kind of person you are. Explain the changes you experienced, and why you feel the text had an impact on you.

INTERVIEW SOMEONE YOU'D LOVE TO MEET

Think of someone who you would love to talk to. Make a list of ten questions you would ask that person, if you had the chance. You may wish to answer them in the way that you think that person would respond.

6e année – Littérature

Les enfants de 6e année peuvent choisir 1 ou 2 activités d'apprentissage par jour en littérature. Voici les activités de littérature:

DÉFI DU MOT MYSTÉRIeux

Réponse pour la circulaire 2 = electricity/électricité

Utilisez les lettres présentées dans le désordre ci-dessous :

m n o a c u s m t u é

Trouve autant de mots différents que possible avec les lettres du mot mystérieux? Défi : Est-ce que tu es capable de trouver le mot mystérieux? (La réponse sera dans la prochaine circulaire.)

PROTÈGEONS L'ENVIRONNEMENT

Si tu pouvais faire quelque chose pour améliorer l'état de l'environnement dans ton voisinage, qu'est-ce que tu ferais? Qu'est-ce qu'il te faudrait pour accomplir cela? Dresse un plan.

INFLUENCE ET IDENTITÉ

Les gens différents de nous, nous permettent de découvrir d'autres cultures, d'autres endroits et ils nous font également connaître la réalité des autres.

Indique trois textes (livres, chansons, vidéos, etc.) qui t'ont influencé (dans tes pensées, tes croyances, tes valeurs, tes sentiments) et qui ont contribué à faire de toi ce que tu es. Explique les changements par lesquels tu es passé et pourquoi, selon toi, le texte a eu un tel impact sur toi.

ENTREVUE AVEC UNE PERSONNE QUE TU AIMERAIS BEAUCOUP RENCONTRER

Songe à quelqu'un à qui tu aimerais beaucoup pouvoir parler. Dresse une liste de 10 questions que tu poserais à cette personne, si tu en avais la possibilité. Tu peux ensuite répondre toi-même aux questions comme tu t'imagines que la personne en question y répondrait.

PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENT

Make a public service announcement in the form of a poem, jingle, song, rap, or poster to explain the importance of safety around electricity (ex. don't overload sockets.)

DEAR PROBLEM SOLVER ADVICE COLUMN

You have been hired to respond to letters in an advice column for the local paper aimed at people your age. Write a response to the following letter:

*Dear Problem Solver,
One of the kids I play with makes a really big deal out of when he wins and puts me down when I lose even if it is only by one point. I have told him already that I don't like it when he does this but he keeps doing it. How can I get the message across and make competing more fun again?*

Sincerely, Not a Loser
Now create your own letters and responses.

PARACHUTES AND DRAG

Think about if something heavy falls, how a parachute could reduce the speed. Now test out your thinking. Gather the following materials: string (thread, yarn, or laces), grocery or garbage bags, cloth, weighted objects (nuts, bolts, toy cars or action figures), scissors.

Drop your weighted object and see how long it takes to fall. Now design a parachute and attach it to your object. Drop it again and see how long it takes to fall. Experiment with your parachute design (make the parachute bigger or smaller, the strings shorter or longer, etc.) Record your information about your trials. Which parachute had the best design. Why?

FIGURATIVE LANGUAGE

Onomatopoeia is a word that imitates the natural sound of an object or action. For example: Zing! Bam! Draw a comic strip and use at least 5 onomatopoeia words.

TAKE NOTES WHILE LISTENING TO MUSIC

As you listen to music, write about what you are thinking and feeling and wondering: ask questions about how they relate to you and the world. You can always return to these notes, another time, and turn them into a longer piece of writing or maybe even a new song!

ANALYZING AN HEIRLOOM, TOOL, OR PHOTO

An heirloom is something from the past that has been handed down from generation to generation. It is usually something special and holds importance to people. Ask others in your household if they have an heirloom, tool, photo, or other item of significant importance. Describe the item. Create questions about it. What story about the past does it tell? If you chose a photo, write a caption for it.

MESSAGE D'INTÉRÊT GÉNÉRAL

Prépare un message d'intérêt général sous la forme soit d'un poème, d'une annonce publicitaire, d'une chanson, d'un morceau de rap ou d'une affiche pour expliquer l'importance du respect des consignes de sécurité dans le domaine de l'électricité (par exemple, ne pas surcharger les prises de courant).

CHRONIQUE « RÉOLUTION DE PROBLÈMES »

Le journal local t'a embauché pour écrire une chronique dans laquelle tu répondras à ceux de ton âge qui t'ont envoyé des lettres, pour leur donner des conseils. Écris une chronique en réponse à la lettre suivante :

*Bonjour,
L'un des enfants avec qui je joue est vraiment très fier quand il gagne et il se moque de moi quand je perds, même si ce n'est que d'un petit point. Je lui ai déjà dit que je n'aime pas*

ça quand il se moque de moi, mais il continue. Comment lui faire comprendre que ça me dérange et faire en sorte que les jeux redeviennent amusants?

Cordialement, Pas-un-perdant
Ensuite, crée tes propres lettres et réponses.

PARACHUTES ET RÉSISTANCE DE L'AIR

Réfléchis à une situation où quelque chose de lourd tombe au sol et au fait qu'un parachute pourrait réduire la vitesse de l'objet. Rassemble le matériel suivant afin de vérifier ton hypothèse : ficelle (fil à coudre, laine, lacets, etc.), sac poubelle ou sac d'épicerie, tissu, objets lourds (écrous, boulons, voitures jouets, figurines, etc.), ciseaux. Laisse tomber ton objet et note combien de temps avant qu'il arrive au sol. Ensuite, fabrique un parachute et attache-le à ton objet. Laisse-le à nouveau tomber et note combien de temps ça prend. Ajuste la conception de ton parachute (plus grand, plus petit, bouts de ficelle plus longs ou plus courts, etc.). Prends en note les informations sur tes différents essais. Quel est le meilleur parachute? Pourquoi?

LANGAGE IMAGÉ

On parle d'onomatopée pour désigner un mot qui imite le son produit naturellement par un objet ou une action. Exemple : « boum! », « paf! », etc. Dessine une bande dessinée et utilise au moins cinq onomatopées dans cette bande dessinée.



AU COEUR DE LA MUSIQUE

Quand tu écoutes de la musique, écris sur ce que tu penses ou sur ce que tu ressens. Pose-toi des questions, crée des liens avec ce que tu entends et ce qui t'entoure. Sur cette note, tu peux toujours réviser, à un autre moment pour produire un texte plus long ou même composer une nouvelle chanson!

ANALYSE D'UN BIEN DE FAMILLE, D'UN OUTIL OU D'UNE PHOTO

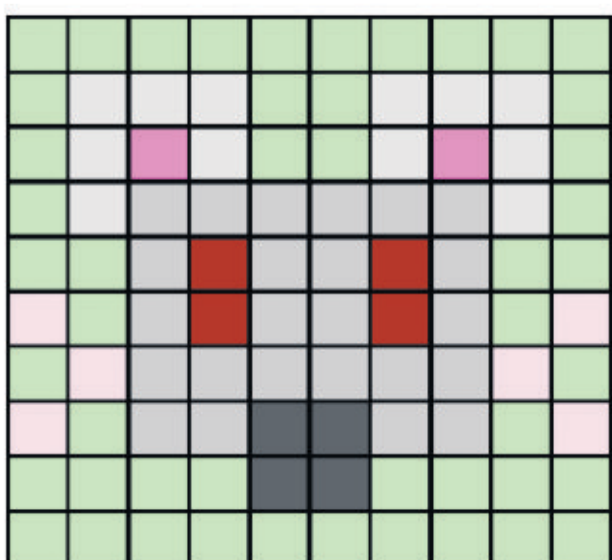
Les biens de famille sont des objets du passé qui ont été transmis d'une génération à la suivante. Il s'agit généralement de choses spéciales, qui sont importantes pour les gens. Demande à d'autres personnes dans ta maison s'ils ont un bien de famille, un outil, une photo ou un autre objet important. Décris l'objet en question. Prépare des questions sur cet objet. Quelle est l'histoire que cet objet raconte? Si tu choisis une photo, décris-la brièvement.

GRADE 6 - NUMERACY

A topic for grade 6 math is Measurement and Geometry. This requires students to have an understanding of angles, triangles, and polygons. The following activities give students the opportunity to review, practice and build on what they already know about these topics.

1 CREATE A FIGURE (30 MINUTES)

Here is a board made of colour patches.
Some of the ratios (part-to-whole) 4:100 ; 12:100 ; 24:100
The related percentages : 4% ; 12% ; 24%
The related fractions 4/100 , 12/100 , 24/100
The related decimals 0.04 (4 hundredths) ; 0.12 (12 hundredths) , 0.24 (24 hundredths)
Create your own colour patches and find as many ratios (part-to-whole) as you can. Change your ratios to percent, fractions and decimals.

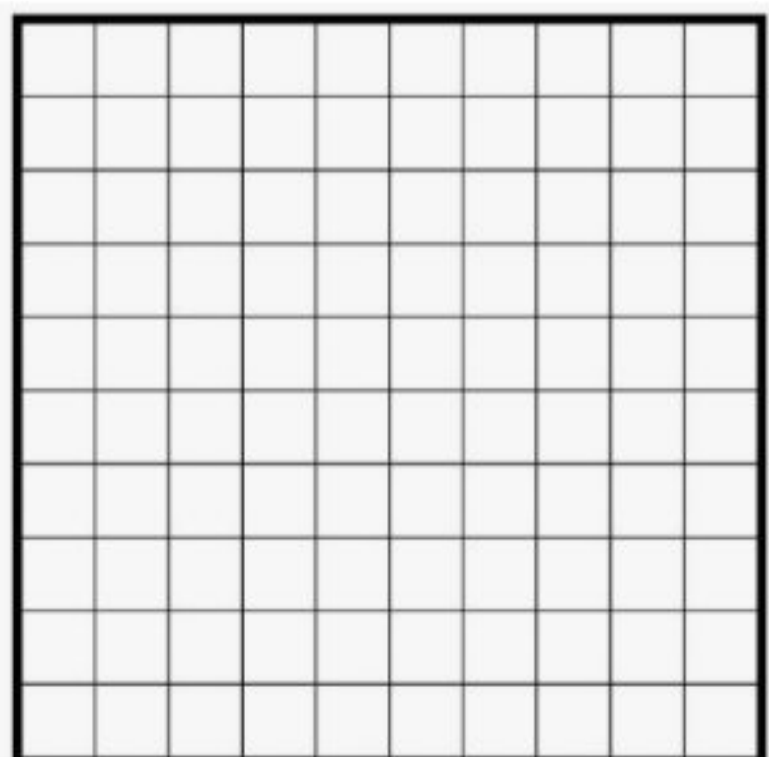


6e année – Numératie

Le domaine de la mesure et de la géométrie en 6e année demande aux élèves d'avoir une compréhension des angles, des triangles et des polygones. Les activités suivantes donnent aux élèves des occasions pour réviser, pratiquer et bâtir leurs connaissances à partir de ce qu'ils ont déjà appris.

1. CRÉER UNE FIGURE (30 MINUTES)

Voici une grille faite de zones en couleur.
Voici quelques rapports (partie:tout) : 4:100 ; 12:100 ; 24:100
Voici les pourcentages correspondants : 4 % ; 12 % ; 24 %
Voici les fractions correspondantes : 4/100 , 12/100 , 24/100
Voici les nombres décimaux correspondants : 0,04 (4 centièmes) ; 0,12 (12 centièmes) ; 0,24 (24 centièmes)
Crée tes propres zones de couleur et trouve autant de rapports (partie:tout) que possible. Convertis tes rapports en pourcentages, en fractions et en nombres décimaux.

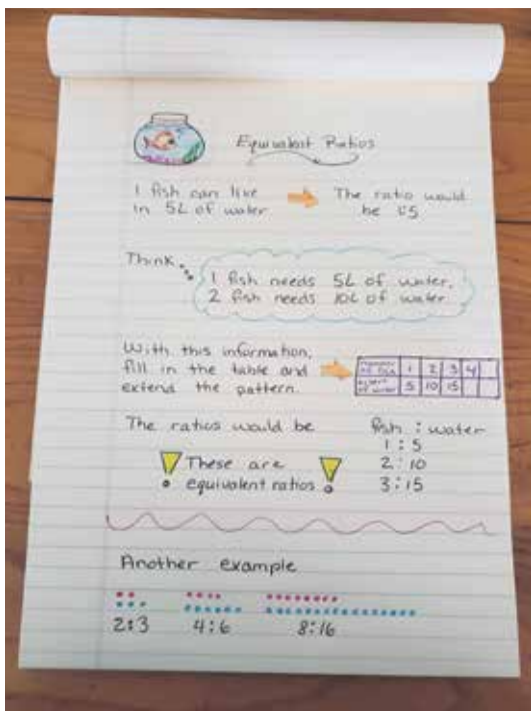


2 FINDING EQUIVALENT RATIOS

Read the information about equivalent ratios.

Use the numbers from the table to create equivalent ratios. Draw a number line and/or a table to show your equivalent ratios.

Write as many ratios as you can find that are equivalent to 1:2 ; 2:3 ; 3:5 and 1:2:3

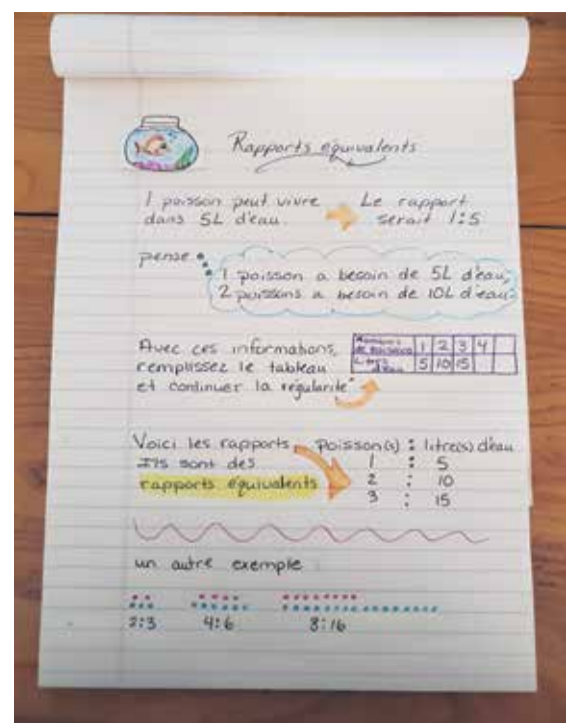


2. MISE EN ÉVIDENCE DES RAPPORTS ÉQUIVALENTS

Lis les informations sur les rapports équivalents.

Utilise les nombres dans le tableau pour créer des rapports équivalents. Dessine une droite numérique ou crée un tableau pour montrer tes rapports équivalents.

Écris autant de rapports possible qui sont équivalents aux rapports suivants : 1:2 ; 2:3 ; 3:5 ; 1:2:3



4	5	12	8	2	1	20
9	28	7	3	6	16	25
15	24	70	40	14	30	48

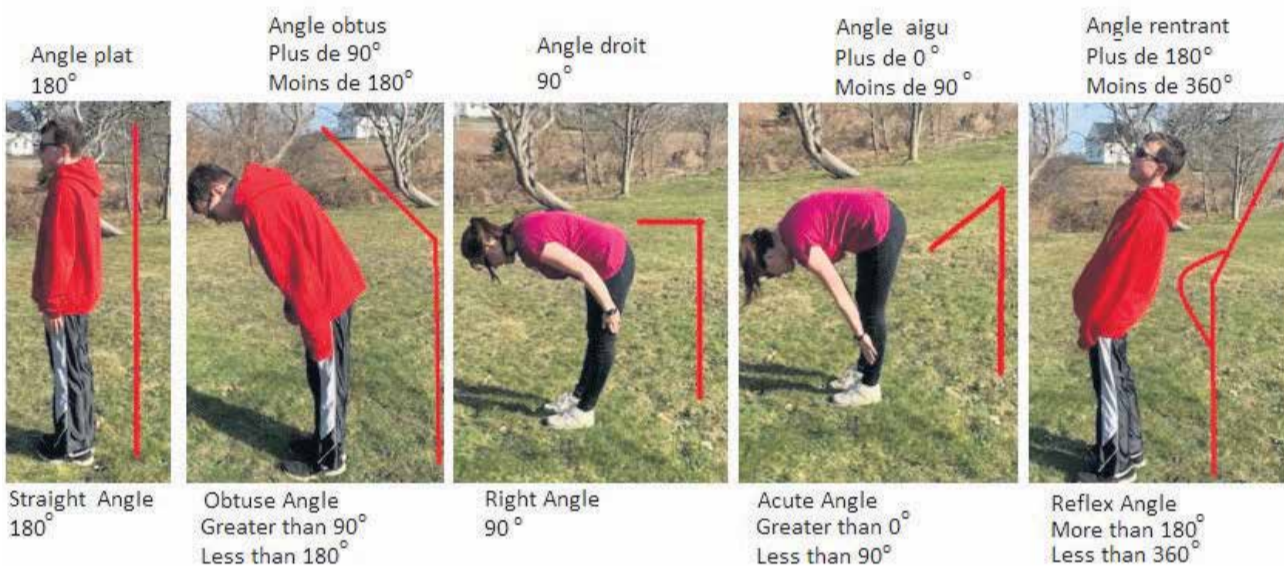
#3 ANGLE EXPLORATION (20-30 MINUTES)

Using your body form the following angles; straight, obtuse, right, acute and reflex.

Recap: 180° is the angle measurement of a straight line. The angle at the corner of a piece of paper has an angle of 90°. Fold the corner in half, now the angle is 45°.

Find five objects for each of the following angles; acute, right (90°), obtuse, straight (180°) and 45°. Check your angles with your folded pieces of paper.

Draw the angles and sort them as acute, right, obtuse, straight, and reflex. Which angle is the most common? Least common? Explain your thinking.



3. EXPLORATION DES ANGLES (20 À 30 MINUTES)

Utilise ton corps pour former les angles suivants ; angle plat, angle obtus, angle droit, angle aigu et angle rentrant.

Récapitulatif: Une ligne droite représente un angle plat mesurant 180°. L'angle au coin d'une feuille de papier est un angle mesurant 90°. Plie le coin en deux et tu as désormais un angle mesurant 45°. Trouve cinq objets pour chacun des angles suivants : angle aigu; angle droit (90°); angle obtus; angle plat (180°); et angle de 45°. Vérifie tes angles en utilisant les feuilles de papier que tu as pliées.

Dessine et trie les angles des cinq objets: aigus, droits, obtus, plats ou rentrants. Quel est le type d'angle le plus commun? Le moins commun? Explique ton raisonnement.

#4 UPPER CASE ANGLES (25-30 MINUTES)

Look at these letters.

A B D E F G H I K L M N P R T V W X Y Z

Which letters have 45°, 90° and 180° angles? Which letter has all three angles in it? Spell your name and other people's names. What angles are in the names and what do you notice?

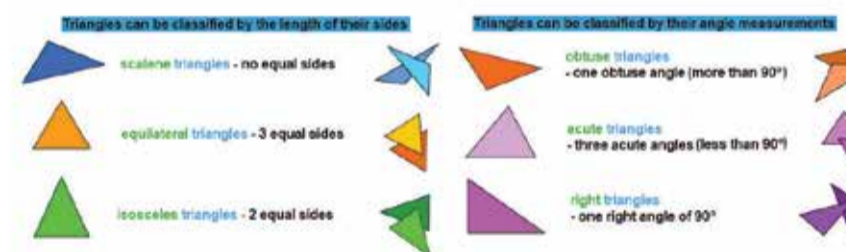
4. ANGLES DES MAJUSCULES (25 À 30 MINUTES)

Regarde les lettres ci-dessous.

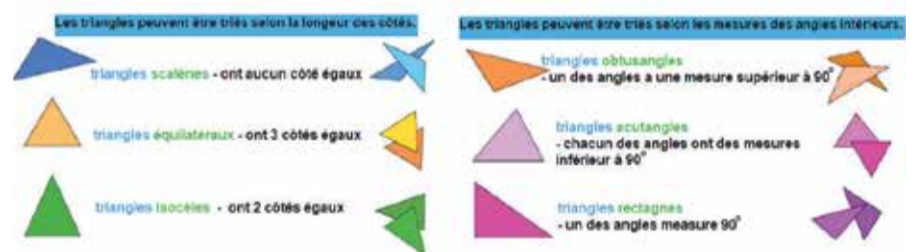
A B D E F G H I K L M N P R T V W X Y Z

Quelles sont les lettres qui ont des angles de 45°, de 90° et de 180°? Quelle lettre a les trois types d'angles? Écris ton nom et les noms d'autres personnes. Quels angles se retrouvent dans ces noms? Qu'est-ce que tu remarques?

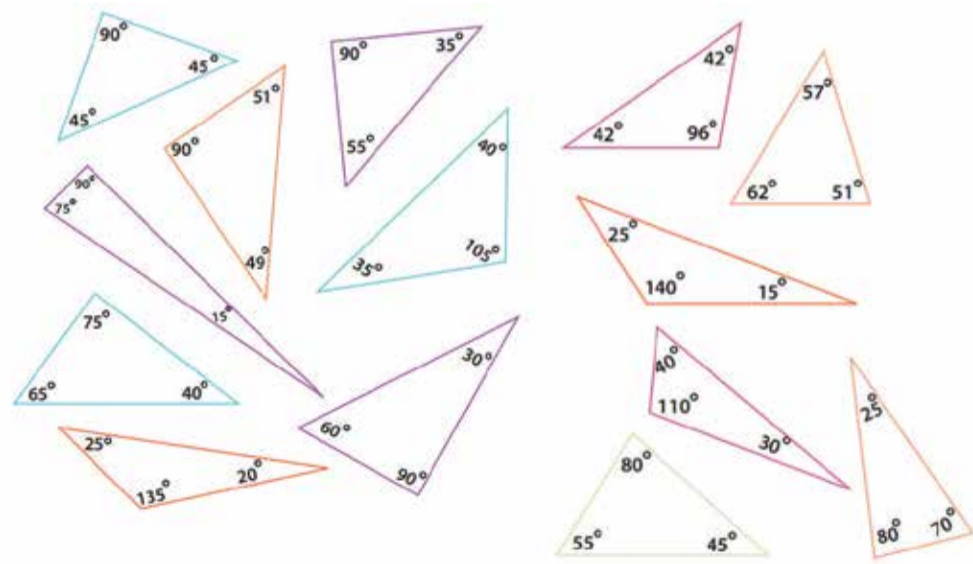
#5 CLASSIFYING TRIANGLES (20-30 MINUTES)



5. CLASSEMENT DES TRIANGLES (20 À 30 MINUTES)



Read the image about classifying triangles. Trace the triangles, cut them out and classify them according to their length and their angles. Find the sum of all the angles to each triangle. What do you notice? Can you classify them in a Venn diagram, one labeled scalene, and one labeled acute? What do you notice? Are there similarities?



Regarde l'image sur le classement des triangles. Retracer les triangles sur du papier, découpe-les et classe-les selon leur longueur et leurs angles. Trouve la somme de tous les angles pour chaque triangle. Qu'est-ce que tu remarques? Es-tu capable de les classer au moyen d'un diagramme de Venn, en indiquant que l'un est scalène et l'autre est aigu? Qu'est-ce que tu remarques? Y a-t-il des ressemblances?

#6 CITY OF TRIANGLOPOLIS (20-30 MINUTES)

The city of Trianglopolis needs a new flag. You are tasked with creating a flag using only triangles; scalene, isosceles, equilateral. Decorate your flag and challenge someone to find all the triangles.

6. LA VILLE DE TRIANGLOPOLIS (20 À 30 MINUTES)

Il faut un nouveau drapeau pour la ville de Trianglopolis. Tu es chargé de créer un drapeau en te servant uniquement de triangles : isocèles, scalènes et équilatéraux. Décore ton drapeau et mets quelqu'un au défi d'y trouver tous les triangles que tu as mis.

#7 REFLECT: (20-30 MINUTES)

Draw 3 triangles and describe them as many ways as you can. Describe each type of angle. Draw a figure and describe as many angles in it as you can.

Hint: Math words: acute angle, acute triangle, congruent, equilateral, isosceles, obtuse angle, obtuse triangle, right angle, right triangle, scalene, reflex angle, side, length

7. RÉFLEXION (20 À 30 MINUTES)

Dessine 3 triangles et décris-les d'autant de manières différentes que possible. Décris chaque type d'angle. Dessine une figure et décris autant d'angles dans la figure que possible.

Conseil: Termes mathématiques : angle aigu, triangle aigu, congruent, équilatéral, isocèle, angle obtus, triangle obtus, angle droit, triangle rectangle, scalène, angle rentrant, côté, longueur

#8 PUZZLE:

Place the symbol (+, -, x, ÷), between each of the numerals to make the equations true. Some symbols are used more than once and some may not be used at all. You cannot rearrange the numerals. **Hint:** Remember to use the order of operations.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 = 100

8. CASSE-TÊTE :

Place le symbole (+, -, x, ÷) entre chacun des chiffres pour que l'égalité soit vraie. Certains symboles apparaissent plus d'une fois et certains ne sont pas utilisés. Il est interdit de changer l'ordre des chiffres. **Conseil :** N'oublie pas d'appliquer la priorité des opérations.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 = 100

Grades 7 – 9 7e à la 9e année

GRADES 7 - 9

Grade 7-9 General Learning Intentions

At grade 7, 8, 9 learners are revisiting, reinforcing, and applying the literacy and numeracy skills learned in previous units and lessons. Students are learning so they can continue to grow as readers, writers and mathematicians, to keep their thinking fresh and to apply their knowledge and skills to new learning.

GRADES 7-9 - LITERACY

All students in grades 7-9 can participate in daily reading and responding as well as select from choice activities to strengthen their skills in literacy.

Daily Reading and Responding (30 minutes daily)

I will be able to connect to and reflect on my reading.

Read for 20 minutes each day. Respond by using these prompts, adding to your ideas each day (10 minutes):

1. What is the genre of the text -- fiction or non-fiction? How do you know? Find evidence in the text to support your answer.
2. Summarize the important information (non-fiction) or the key events (fiction) from what you read.
3. What do you think the author wanted you to learn or understand (intended message) and how do you know?
4. What parts of your book/text stuck in your head today? Why?

Literacy Choice Activities (30 minutes daily)

Students may select from a variety of literacy activities; activities may carry over several days.

GRADE 7 - LITERACY CHOICE ACTIVITIES

Essential Question: What influences identity?

Learning Intention: I know I'm on track with my literacy learning when I can understand and reflect on how personal identity is shaped by family, culture, friends, personal interests and my environment.

DESIGN A NEW COURSE

We go to school to develop a better sense of the world around us, but it is also an opportunity to discover new interests and connect with other perspectives. Our time in school plays an important role in developing our identity. So, imagine if you could design a new course that starts in September. This course is customized for your interests, skills, and experience — while teaching you more about the world around you. Describe what this course would look like in a course outline, similar to the ones you receive when starting a new grade.

- What is the overall goal of the course?
- What topics would this course cover?
- What type of assignments would you do to demonstrate your learning?
- What would this course offer that is different from your traditional courses?

MEDIA STEREOTYPE

A lot of how we view the world comes through reading and viewing books, television, websites, social media, and other media sources. In some cases, the way that a person is identified is based on a set idea, or a stereotype, based on their role. For example, think about how a grandmother or principal is typically portrayed on television, and then think about real people you know in these roles. Is this accurate?

For this activity, spend some time looking through advertisements, stories, comics, shows, websites, and any other sources that portray characters in various roles (for example, police officer, teacher, scientist, chef, or athlete).

- Did the character's actions tell you something about him or her?
- Is the character unrealistic or authentic?
- Is the character a stereotype?

Once you have identified a role that is based on a common image or set idea, create a wanted poster for this stereotype.

- Write the title of the role at the top of the poster
- List places where this stereotype might be found
- Describe the stereotype's appearance
- Draw a picture for your poster

WHAT WILL THEY THINK OF ME?

We know a great deal about people in the past based on the tools they used, their expression through art, their homes, what they ate, and the remains they left behind thousands of years ago. Your task is to create an outline for a play where you have two scenes. The first scene shows a number of characters that are your age. They can be doing anything you want - such as playing basketball, listening to music, eating lunch, etc. The important thing is that the characters are all dressed and using items that reflect your culture. The second scene comes 10,000 years later when archaeologists have uncovered the remains of your culture. These investigators are puzzled by the remains and will try to understand your way of life. Put yourself in their shoes and examine how they might jump to the wrong conclusion.

LABELS

Think of a famous person that would be easily recognized across the country - such as a movie star, social media influencer, athlete, politician, or musician. Write down a list of words or labels you would use to describe this person. Then consider the following questions:

- What words or "labels" would you use to describe yourself?
- What words might others use to describe you?
- What words might others use to describe you that you would not choose for yourself?
- Identify a time when you labeled someone else. Why did you do it?
- Why do you think we are quick to place labels on each other?

Write a short poem using the theme of labels and how they shape the way we see others and ourselves.

DEAR FUTURE SELF

Write a letter to yourself with the focus of answering the question, "Who am I?". How you answer the question is entirely up to you. Once you have the letter completed, hide it in a place where you are likely to find it in the future (like a photo album) or give it to someone that you can trust to keep it safe.

The point is to imagine yourself in the future reading this letter. It could be in high school, or even beyond. Think about the following:

- When you read this letter, which aspects of your identity do you hope have stayed the same?
- What is one thing about yourself that you hope has changed?
- What can you do to help make this change happen?

REFLECT ON THE ESSENTIAL QUESTION

"Be who you are and say what you feel because those who mind don't matter and those who matter don't mind." Dr Seuss

So, considering the activities you have done this week, what do you think this quote says about personal identity?

7E À 9E ANNÉE

Intentions générales pour l'apprentissage des élèves de la 7e à la 9e année

En 7e, 8e et 9e année, les apprenants revoient, renforcent et mettent en application les compétences en littératie et en numératie acquises lors de modules et de leçons antérieurs. Les élèves apprennent afin de continuer de grandir en tant que lecteurs, écrivains et mathématiciens, afin de continuer d'avoir de nouvelles idées et de se servir de leurs connaissances et de leurs compétences pour apprendre.

7E À 9E ANNÉE – LITTÉRATIE

Tous les élèves de la 7e à la 9e année peuvent participer à des activités de lecture et de réactions quotidiennes en plus de choisir parmi les activités ci-dessous afin de renforcer leurs compétences en littératie.

Lecture et réactions quotidiennes (30 minutes par jour)

Je serai en mesure de réfléchir suite à ma lecture et d'établir des liens.

Lis pendant 20 minutes chaque jour. Réagis en t'appuyant sur les suggestions ci-dessous et ajoute tes idées chaque jour (10 minutes).

1. Quel est le genre de texte — fiction ou non-fiction? Qu'est-ce qui te permet de le savoir? Trouve des preuves dans le texte afin d'appuyer ta réponse.
2. Résume les informations importantes (s'il s'agit de non-fiction) ou les événements clés (s'il s'agit de fiction) que tu as lus.
3. Selon toi, qu'est-ce que l'auteur voulait que tu apprennes ou que tu comprennes (but du message) et qu'est-ce qui te permet de le savoir?
4. Quelles parties de ton livre ou ton texte sont restées dans ta tête aujourd'hui? Pourquoi?

Activités de littératie (30 minutes par jour)

Les élèves peuvent choisir parmi un éventail d'activités de littératie; les activités peuvent s'étendre sur plusieurs jours.

7E ANNÉE — ACTIVITÉS DE LITTÉRATIE

Question essentielle : Quels facteurs ont un effet sur l'identité?

Intention pour l'apprentissage : Je sais que je suis sur la bonne voie quant à mon apprentissage en littératie quand je peux comprendre et réfléchir à la façon dont l'identité personnelle est façonnée par la famille, la culture, les amis, les intérêts personnels et l'environnement.

CONÇOIS UN NOUVEAU COURS

Nous allons à l'école afin de nous faire une meilleure idée du monde qui nous entoure, mais il s'agit aussi d'une occasion de découvrir de nouveaux champs d'intérêt et d'établir des liens avec d'autres points de vue. Le temps que nous passons à l'école joue un rôle important dans le développement de notre identité. Imagine que tu pouvais concevoir un nouveau cours qui commence en septembre. Le cours est personnalisé afin de correspondre à tes champs d'intérêt, tes compétences et ton vécu tout en t'enseignant davantage à propos du monde qui t'entoure. Décris ce à quoi ressemblerait ce cours en créant un plan semblable à ceux que tu reçois au début de chaque année scolaire.

- Quel est le but général du cours?
- Quels sujets seraient abordés par ce cours?
- Quel genre d'évaluation ferais-tu afin de montrer ton apprentissage?
- Qu'est-ce que ce cours offrirait qui serait différent des cours habituels?

STÉRÉOTYPES DANS LES MÉDIAS

Souvent, la façon dont nous voyons le monde est influencée par les livres, les émissions de télévision, les sites Web, les médias sociaux et d'autres sources de médias. Dans certains cas, la façon dont une personne est représentée est fondée sur une idée fixe ou un stéréotype, selon leur rôle. Par exemple, réfléchis à la façon dont on représente typiquement une grand-mère ou un directeur d'école à la

télévision, puis pense à de vraies personnes que tu connais qui ont ces rôles. Est-ce que leur représentation est exacte? Pour cette activité, prends le temps de consulter des publicités, des histoires, des bandes dessinées, des émissions, des sites Web et toute autre source qui représente des personnages ayant divers rôles (par exemple, policier, enseignant, scientifique, chef ou athlète).

Est-ce que les actions du personnage t'ont permis de découvrir quelque chose à propos de lui?

- Est-ce que le personnage est irréaliste ou authentique?
- Est-ce que le personnage est un stéréotype?

Quand tu as choisi un rôle fondé sur une image commune ou une idée fixe, crée une affiche avec un avis de recherche pour le stéréotype.

- Écris le titre du rôle en haut de l'affiche.
- Liste les endroits où on pourrait trouver ce stéréotype.
- Décris l'apparence du stéréotype.
- Dessine une image pour ton affiche.

QUE PENSERONT-ILS DE MOI?

Nous connaissons beaucoup de choses sur les personnes du passé grâce à leurs outils, leurs expressions artistiques, leurs maisons, ce qu'ils mangeaient et leurs restes qui datent de milliers d'années. Ta tâche est de créer un plan pour une pièce de théâtre de deux scènes. La première scène montre quelques personnages de ton âge. Ils peuvent être en train de faire ce que tu veux, par exemple jouer au basketball, écouter de la musique, manger leur dîner, etc. L'important, c'est que les personnages portent des vêtements et utilisent des objets qui reflètent ta culture. La deuxième scène a lieu 10 000 ans plus tard; des archéologues ont découvert les restes de ta culture. Ces chercheurs sont intrigués par les restes et tentent de comprendre ton mode de vie. Mets-toi à leur place et examine comment ils pourraient en arriver aux mauvaises conclusions.

ÉTIQUETTES

Pense à une personne célèbre que l'on reconnaîtrait facilement n'importe où dans le pays, comme une vedette du cinéma, un influenceur dans les médias sociaux, un athlète, un politicien ou un musicien. Écris une liste de mots ou d'étiquette dont tu te servais pour décrire cette personne. Ensuite, pense aux questions suivantes :

- Quels mots ou quelles « étiquettes » utiliserais-tu pour te décrire?
 - Quels mots est-ce que les autres pourraient utiliser pour te décrire?
 - Quels mots est-ce que les autres pourraient utiliser pour te décrire, mais que tu ne choisirais pas pour toi-même?
 - Réfléchis à une occasion où tu as étiqueté quelqu'un d'autre. Pourquoi l'as-tu fait?
 - Pourquoi penses-tu que nous attachons si rapidement des étiquettes aux autres?
- Écris un court poème au sujet des étiquettes et de leurs effets sur la façon dont nous voyons les autres et nous-mêmes.

CHER FUTUR MOI

Écris une lettre à toi-même et tente de répondre à la question « Qui suis-je? » Ta réponse à la question dépend entièrement de toi. Quand tu as terminé ta lettre, cache-la dans un endroit que tu trouveras probablement à l'avenir (comme un album photo) ou donne-la à quelqu'un à qui tu fais confiance pour la garder en sécurité.

L'objectif est de t'imaginer dans le futur en train de lire cette lettre. Cela pourrait être au secondaire ou même plus tard. Réfléchis aux points suivants :

- Quand tu liras cette lettre, quels sont les aspects de ton identité que tu espères qui n'ont pas changés?
- Qu'est-ce qui est une chose à propos de toi que tu espères qui aura changé?
- Que peux-tu faire afin que ce changement se produise?

RÉFLÉCHIS AUX QUESTIONS ESSENTIELLES

« Sois qui tu es et dis ce que tu penses. Parce que ceux qui ne s'en fichent pas ne comptent pas et ceux qui s'en fichent, comptent. » Dr Seuss

Compte tenu des activités que tu as faites cette semaine, que penses-tu que cette citation dit à propos de l'identité personnelle?



GRADE 8 - LITERACY CHOICE ACTIVITIES

Essential Question: How are you influenced by your interaction with media?

The term media refers to the communication channels through which we circulate news, music, movies, education, promotional messages and other data. It includes social media apps, newspapers and magazines, television, radio, billboards, clothing brands, the internet, and billboards. What other types of media can you think of?

Learning Intention: I know I'm on track with my literacy learning when I can understand, and reflect on, what I read and how it influences my thinking.

MEDIA ALL AROUND YOU

Reflect on the media around you — what you interact with voluntarily and involuntarily. Create a graffiti wall to represent the media around you. Include words and images. Consider: 1. What type(s) of media are around you? 2. How much time do you spend playing or viewing different types of media? 3. What type(s) of media do you interact with most? 4. Why do you choose these types of media? 5. What makes a form of media interesting to you?



NOT JUST MY PERSPECTIVE

There are many arguments for and against popular media such as video games, reality TV shows, social media apps. ... Create a list of pros and cons. Write several paragraphs addressing some of the pros and cons and explaining your opinion about the media you selected.

PROBLEM SOLVE

Think about your experiences with story (video games, books, movies, TV, songs, stories told by people you know, your life experiences ...). What problem(s) have you or the individual encountered? How did you or the individual get out of this situation? Create a comic strip to share with others explaining how you or the individual solved the problem and overcame an obstacle.

Media Name and Type (TikTok-social media) (a billboard-print media)	What is it about?	Who is reflected/represented? Who is under-represented? Who is not reflected/represented?

EXAMINING BIAS

Some level of bias exists in everything we read and view. Examine how media portrays characters by reflecting on who is represented, who is under-represented and who is not represented. You might consider: race, ethnicity, nationality, gender, gender identity, sexual orientation, age, ability/disability, body shape, religion, socio-economic status. 1. Choose three specific examples of media and create a chart of your findings. 2. Choose one of your examples that you feel has bias. 3. Using your choice, create or revise characters to better reflect the diversity in our world. Your creation could be an illustration, a model, a written description or any other form you wish!

POWER OF PERSUASION

Imagine you are trying to convince someone your favourite form of media is valuable. Create a visual that would persuade them to try your media. You may wish to include some written arguments to support your visual.

IT'S YOUR TURN

Come up with a new idea for a game/show/documentary/book/app/brand that would address an important concept or issue. How will you ensure multiple perspectives or viewpoints are presented?

1. Create a "blurb" about your new idea. 2. Design a cover/logo/symbol for your idea. 3. Create a 10 minute pitch (way to convince with evidence) that could be used to sell your idea. Your pitch should outline the important information or concept it will promote, describe your new idea, and tell how it will engage consumers.

DEAR MEDIA

Think about your own experiences with media and how it impacts you personally. You may wish to refer to the other activities you have done for ideas.

1. If you could speak directly to the media around you, what would you say? 2. What would you like it to keep doing for you? To add? To stop doing? 3. Think of media as a person and address them through the form of your choice (Ex. letter, poem, song, rant, etc.).

REFLECT ON THE ESSENTIAL QUESTION

Consider how the activities you chose to complete help you to understand how you are influenced by the media around you. Explain what you learned about yourself and media.

GRADE 9 - LITERACY CHOICE ACTIVITIES

Essential Question: Why is it important to examine the past, present and future?

Learning Target: I know I'm on track with my literacy learning when I am able to reflect on the links between the past, present, and future through writing and representing, and make connections to myself, others, and the world.

Try to choose one activity from each section. Choose based on interest, connection with the topic, or your own background knowledge.

Reminder: A great resource to learn about past events can be having conversations with others. This could include face to face conversations with the people you live with or people you can reach by phone/email.

PAST

WHAT WOULD IT BE LIKE?

Reflect on a major historical event (think about something you know or you learned in Social Studies or Citizenship)

Ex: Africville, 9/11, W/WI, W/WII, Halifax Explosion, civil rights movement, residential schools.

Write 5 diary entries about what it would be like as a student during that time. Your entries could include descriptions of what happens to you during the event and how you are feeling and/or reacting to it. You might consider the relationships in your life and how this event impacts them. How does this event change your life?

A DIFFERENT PERSPECTIVE

Ask someone you know about a major historical event they were alive for. What would you like to learn about the event and their perspective? Create 10 questions for that person and interview them. Record their responses. What did you learn about the event and the person's experience?

BACK FROM THE PAST

Choose two historical figures -- they can be local, Canadian or international. Create a conversation from one historical figure to another describing their life and their experiences. Your conversation could be represented in a script, a social media post with comments, a comic, postcards, or a form of your choice.

Examples of historical figures : Rita Joe, Delmore "Buddy" Daye, Viola Desmond, John. A MacDonald, Soldier in the war (John McCrae), Terry Fox, Rocket Richard, Rosa Parks, Nelson Mandela...

PRESENT

REPORT THIS

Watch or listen to a news conference about COVID-19 (Trudeau, Strang, McNeil), write down three things you learned during the news conference and come up with three follow up questions. What was most surprising to you?



8e année — ACTIVITÉS DE LITTÉRATIE

Question essentielle : En quoi es-tu influencé par tes interactions avec les médias?

Le terme média fait référence aux canaux de communication par lesquels nous diffusons des nouvelles, de la musique, des films, des leçons, des messages promotionnels et d'autres données. Le terme englobe les applis de médias sociaux, les journaux et les magazines, la télévision, la radio, les panneaux, les marques de vêtements et Internet. Quel autre genre de média peux-tu nommer?

Intention pour l'apprentissage : Je sais que je suis sur la bonne voie quant à mon apprentissage en littératie quand je peux comprendre et réfléchir aux effets de ce que je lis et comment ceci influence mes pensées.

LES MÉDIAS TOUT AUTOUR DE TOI

Réfléchis aux médias qui t'entourent, c'est-à-dire ceux avec lesquels tu interagis volontairement et involontairement. Crée un mur de graffiti afin de représenter les médias qui t'entourent. Ajoutes-y des mots et des images. Réfléchis aux points suivants : 1. Quels genres de médias t'entourent? 2. Combien de temps

passes-tu à regarder différents types de médias ou à jouer avec ceux-ci? 3. Avec quels genres de médias interagis-tu le plus souvent? 4. Pourquoi choisis-tu ces genres de médias? 5. Qu'est-ce qui fait qu'une forme de média est intéressante pour toi?

PAS JUSTE MON POINT DE VUE

Il y a beaucoup d'arguments sur les avantages et les désavantages des médias populaires tels que les jeux vidéos, les émissions de télé-réalité, les applis de médias sociaux... Crée une liste des avantages et des désavantages. Écris plusieurs paragraphes sur les avantages et les désavantages et explique ton opinion de la forme de média que tu as choisie.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Réfléchis à ton vécu avec les récits (jeux vidéos, livres, films, télévision, chansons, histoires racontées par des personnes que tu connais, tes expériences de vie...) Quels sont les problèmes que tu as rencontrés ou que la personne dans l'histoire a rencontrés? Comment la situation a-t-elle été résolue? Crée une bande dessinée illustrant comment le problème a été résolu et l'obstacle surmonté et montre-la à quelqu'un.

Type de média (TikTok - média social) (Panneau d'affichage - média imprimé)	De quoi s'agit-il ?	Qui est reflété/représenté ? Qui est sous-représenté ? Qui n'est pas reflété/représenté ?

EXAMINER LES PARTIS PRIS

Il existe un certain niveau de partis pris dans tout ce que nous lisons et nous regardons. Examine la façon dont les médias présentent les personnages en réfléchissant à ceux qui sont représentés, ceux qui sont sous-représentés et ceux qui ne sont pas représentés du tout. Voici des suggestions : race, ethnicité, nationalité, genre, identité de genre, orientation sexuelle, âge, habiletés ou handicap, forme corporelle, religion ou statut socioéconomique. 1. Choisis trois exemples de médias particuliers et crée un graphique pour illustrer tes découvertes. 2. Choisis un de tes exemples qui a selon toi un parti pris. 3. Ensuite, crée ou modifie les personnages afin de mieux refléter la diversité de notre monde. Ta création peut prendre la forme d'une illustration, d'un modèle, d'une description écrite ou de toute autre chose que tu souhaites!

LE POUVOIR DE LA PERSUASION

Imagine que tu tentes de convaincre quelqu'un que ta forme de média préférée est importante. Crée une représentation visuelle qui persuaderait cette personne d'essayer la forme de média en question. Tu pourrais choisir d'ajouter des arguments écrits à l'appui de ta représentation visuelle.

C'EST TON TOUR

Pense à une nouvelle idée pour un jeu, une émission, un film documentaire, un livre, une appli ou une marque qui adresserait un problème ou un concept important. Que feras-tu afin d'assurer que plusieurs perspectives ou points de vue sont représentés? 1. Crée un résumé de ta nouvelle idée. 2. Conçois une page couverture, un logo ou un symbole pour ton idée. 3. Crée un argumentaire (présentation pour convaincre avec des preuves) de 10 minutes qui pourrait servir à vendre ton idée. Ton argumentaire devrait faire le survol des informations ou des concepts importants dont il fera la promotion, décrire ta nouvelle idée et expliquer comment il captera l'intérêt des consommateurs.

CHERS MÉDIAS

Réfléchis à tes propres expériences avec les médias et de ses effets sur toi. Tu peux te baser sur les autres activités que tu as faites pour des idées. 1. Si tu pouvais parler directement aux médias autour de toi, que dirais-tu? 2. Qu'est-ce que tu aimerais que ces médias continuent de faire pour toi? Qu'est-ce que tu voudrais qu'ils commencent à faire ou cessent de faire? 3. Pense aux médias comme s'il s'agissait d'une personne et parle-lui dans la forme de ton choix (ex. lettre, poème, chanson, discours, etc.)

RÉFLEXION SUR LA QUESTION ESSENTIELLE

Réfléchis à la façon dont les activités que tu as choisi de faire t'aident à comprendre les effets que les médias qui t'entourent ont sur toi. Explique ce que tu as appris à propos de toi et des médias.

9E ANNÉE - ACTIVITÉS DE CHOIX EN MATIÈRE DE LITTÉRATIE

Question essentielle: Pourquoi est-il important d'examiner le passé, le présent et l'avenir?

Objectif d'apprentissage : Je sais que je suis sur la bonne voie avec mon apprentissage de la littératie lorsque je suis capable de réfléchir sur les liens entre le passé, le présent et l'avenir en écrivant et en représentant, et en établissant des liens avec moi-même, avec les autres et avec le monde.

Essaye de choisir une activité dans chaque section. Choisissez en fonction de l'intérêt, du lien avec le sujet ou de vos propres connaissances contextuelles.

Rappel: Une excellente ressource pour en savoir plus sur les événements passés peut être d'avoir des conversations avec les autres. Cela peut inclure des conversations en face à face avec les personnes avec lesquelles vous vivez ou avec des personnes que vous pouvez joindre par téléphone ou par courriel.

LE PASSÉ

CELA RESSEMBLERAIT À QUOI?

Réfléchissez à un événement historique majeur (pensez à quelque chose que vous savez ou que vous avez appris en sciences humaines ou en éducation civique) Exemple: Africville, les événements du 11 septembre, la Première Guerre mondiale, la Deuxième Guerre mondiale, l'Explosion d'Halifax, le mouvement des droits civils, les pensionnats. Écrivez 5 entrées de journal intime sur ce à quoi cela ressemblerait d'être un élève pendant cette période. Vos entrées pourraient inclure des descriptions de ce qui vous arrive pendant l'événement et comment vous vous sentez et / ou comment vous y réagissez. Vous pourriez considérer les relations dans votre vie et comment cet événement les affecte. Comment cet événement change-t-il votre vie?

UN POINT DE VUE DIFFÉRENT

Demandez à quelqu'un que vous connaissez un événement historique majeur pendant lequel il était vivant. Qu'aimeriez-vous apprendre sur l'événement et son point de vue? Créez 10 questions pour cette personne et menez des entrevues avec elle. Notez ses réponses. Qu'avez-vous appris sur l'événement et l'expérience de la personne?

RÉTOUR DU PASSÉ

Choisissez deux personnages historiques - ils peuvent être locaux, canadiens ou internationaux. Créez une conversation entre un personnage historique et un autre décrivant leur vie et leurs expériences. Votre conversation peut être représentée dans un script, une publication sur les réseaux sociaux avec des commentaires, une bande dessinée, des cartes postales ou une forme de votre choix.

Exemples de personnages historiques : Rita Joe, Delmore "Buddy" Daye, Viola Desmond, John. A MacDonald, un soldat en guerre (John McCrae), Terry Fox, Rocket Richard, Rosa Parks, Nelson Mandela...

LE PRÉSENT

SIGNALEZ CECI

Regardez ou écoutez une conférence de presse sur la COVID-19 (Trudeau, Strang, McNeil), notez trois choses que vous avez apprises pendant la conférence de presse et posez trois questions de suivi. Qu'est-ce qui vous a le plus surpris?



DEAR ME

Write a letter to your future self about the important things in your life right now. What's on your mind? You could include thoughts about important people, the current state of the world, or anything else you find interesting. What would you want your future self to know about your life in 2020?

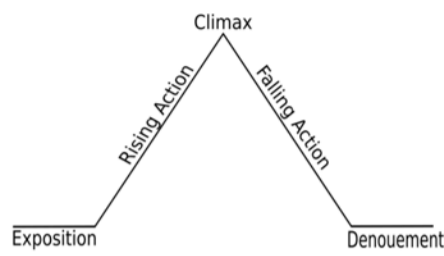
SAFETY FIRST

Create a pamphlet about safety precautions during Covid 19 or another subject of your choice. Your pamphlet should be directed to a specific audience and their current knowledge. Focus on the essential information your reader needs to know about your topic. When planning, keep in mind what text features you will include: font, colour, graphics, headings, sub-titles, bolded words, charts. Share your pamphlet with someone.

FUTURE

FUTURISTIC FICTION

Write a story set in the future. A futuristic story is ahead of its time in setting, characters and plot. Before you begin writing, create an organizer to brainstorm your ideas. Example of an organizer:



HOW I SEE THE WORLD

Design a visual representation or map of what you think your world will look like in the future. On your map or diagram, label all the important places or key features. Describe the places and what has changed. Be as creative as you like in your design and description!

WHAT THEY SAID

Choose one of the following quotes:

"Education is the passport to the future, for tomorrow belongs to those who prepare for it today." - Malcolm X

"Change your life today. Don't gamble on the future, act now, without delay." - Simone de Beauvoir

Write a reflection on how these quotes make you think about the future. Write your own quote or hashtag to inspire someone else about the future.

REFLECT ON THE ESSENTIAL QUESTION

Consider how the activities you chose to complete help you to understand why it is important to examine the past, present and future. Explain your overall thinking about the connection between all three (past, present, future).

CHER MOI-MÊME

Écrivez une lettre à vous-mêmes sur les choses importantes de votre vie en ce moment. Qu'est-ce qui préoccupe votre esprit? Vous pouvez inclure des réflexions sur des personnes importantes, l'état actuel du monde ou tout ce que vous trouvez intéressant. Que voudriez-vous que votre moi futur sache sur votre vie en 2020?

LA SÉCURITÉ D'ABORD

Créez une brochure sur les précautions de sécurité pendant la COVID-19 ou un autre sujet de votre choix. Votre brochure doit être adressée à un public spécifique et à ses connaissances actuelles. Concentrez-vous sur les informations essentielles dont votre lecteur a besoin à propos de votre sujet. Lors de la planification, gardez à l'esprit les fonctionnalités de texte que vous inclurez: police, couleur, graphiques, entêtes, sous-titres, mots en gras, tableaux. Partagez votre brochure avec quelqu'un.

L'AVENIR

FICTION FUTURISTE

Écrivez une histoire dans le futur. Une histoire futuriste est en avance sur son temps dans le décor, les personnages et l'intrigue. Avant de commencer à écrire, créez un organisateur pour réfléchir à vos idées. Exemple d'organisateur:



COMMENT JE VOIS LE MONDE

Concevez une représentation visuelle ou une carte de ce à quoi vous pensez que votre monde ressemblera à l'avenir. Sur votre carte ou diagramme, désignez tous les endroits importants ou les principales caractéristiques. Décrivez les lieux et ce qui a changé. Soyez aussi créatif que vous le souhaitez dans votre conception et votre description!

CE QU'ILS ONT DIT

Choisissez une des citations suivantes:

« L'éducation est le passeport pour l'avenir, car demain appartient à ceux qui s'y préparent dès aujourd'hui ». - Malcolm X

« Changez votre vie aujourd'hui. Ne pariez pas sur l'avenir, agissez maintenant sans tarder ». - Simone de Beauvoir

Écrivez une réflexion sur la façon dont ces citations vous font penser à l'avenir. Écrivez votre propre citation ou mot-clic pour inspirer quelqu'un d'autre sur l'avenir.

REFLÉCHIR À LA QUESTION ESSENTIELLE

Réfléchissez à la façon dont les activités que vous avez choisi de réaliser vous aident à comprendre pourquoi il est important d'examiner le passé, le présent et l'avenir. Expliquez votre réflexion globale sur le lien entre les trois (passé, présent, avenir).

GRADES 7-9 - NUMERACY

Suggested Times 7-9 Numeracy

Students are encouraged to do four different types of math activities each week. Suggested activities and recommended daily times are provided for each.

- Mental Math (5-10 minutes daily)
- Review and Practice (5-10 minutes daily)
- Problem Solving and Learning Explorations (10-15 minutes daily)
- Project Learning (20-30 minutes daily)

LEARNING INTENTIONS

I know I'm on track with my learning about fractions, when I can:

- Explain the meaning of proper, improper and mixed fractions
- Add and subtract improper and mixed fractions
- Use my knowledge of fractions to solve problems

7e à 9e année – Numératie

Durées suggérées pour les activités de numératie de la 7e à la 9e année

Nous encourageons les élèves à faire chaque semaine quatre types différents d'activités de mathématiques. Voici les types d'activités suggérés et les recommandations de durée pour chaque type.

- Calcul mental (5 à 10 minutes par jour)
- Révisions et exercices (5 à 10 minutes par jour)
- Résolution de problèmes et exploration (10 à 15 minutes par jour)
- Apprentissage par projet (20 à 30 minutes par jour)

INTENTIONS POUR L'APPRENTISSAGE

Je sais que je suis sur la bonne voie dans mon apprentissage en numératie quand je suis capable de faire les choses suivantes :

- expliquer le sens des fractions propres et impropres et des nombres fractionnaires;
- additionner et soustraire des fractions impropres et des nombres fractionnaires;
- utiliser mes connaissances sur les fractions pour résoudre des problèmes.

RP#1/RE#1

		$\frac{5}{12}$
$\frac{7}{12}$	$\frac{1}{3}$	
$\frac{1}{4}$		

RP#2/RE#2

PS/LE#1/RE/E#1

$\frac{11}{4}$ or/ou $2\frac{3}{4}$

$\frac{4}{4} + \frac{4}{4} + \frac{3}{4} = \frac{11}{4}$ $\frac{11}{4}$ is an improper fraction / est une fraction impropre

$2 + \frac{3}{4} = 2\frac{3}{4}$ $2\frac{3}{4}$ is a mixed number / est un nombre fractionnaire

$\frac{11}{4} \rightarrow 11 \div 4 = 2\frac{3}{4}$



PS/LE#2/RE/E#2

A

B

C

D

E

PS/LE#3/RE/E#3 Adding/Addition $1\frac{1}{2} + 2\frac{2}{5}$

Add the whole parts first, then the fraction parts/ Additionne les nombres entiers en premier, ensuite, additionne les fractions.

$1 + 2 = 3$ $\frac{1}{2} + \frac{2}{5} = \frac{5}{10} + \frac{4}{10} = \frac{9}{10}$

$3 + \frac{9}{10} = 3\frac{9}{10}$

Use equivalent improper fractions/ Utilisez des fractions impropres équivalentes.

$1\frac{1}{2} + 2\frac{2}{5} = \frac{3}{2} + \frac{12}{5} = \frac{15}{10} + \frac{24}{10} = \frac{39}{10} = 3\frac{9}{10}$

PS/LE#4/RE/E#1

$\frac{3}{4} + \frac{3}{4} = \frac{6}{4}$ or/ou $1\frac{2}{4}$ or/ou $1\frac{1}{2}$

$\frac{6}{4} \square = \square$

$\square + \square = \square$

$\square + \square = \square$

$\square + \square = \square$

$\square + \square = \square$

$\square + \square = \square$

$\square + \square = \square$

Subtracting/Soustraction $1\frac{1}{2} + 2\frac{2}{5}$

Think addition using a number line/Pense à l'addition avec une droite numérique

The combined distance from/La distance complète de: $1\frac{2}{3}$ to/à 2, and then from/puis de 2 to/à $2\frac{1}{2}$

$\frac{1}{3} + \frac{1}{2} = \frac{2}{6} + \frac{3}{6} = \frac{5}{6}$

Use equivalent improper fractions/Utilisez des fractions impropres équivalentes

$2\frac{1}{2} - 1\frac{2}{3} = \frac{5}{2} - \frac{5}{3} = \frac{15}{6} - \frac{10}{6} = \frac{5}{6}$

MENTAL MATHEMATICS

MM#1: Estimation

To play this game you will need a set of dice or a deck of cards and the following numbers:

- 11 26 79 121 345 878

Roll the dice, (or draw a card from the deck). Estimate the product if you were to multiply the number you rolled (or pulled from the deck) with one of the numbers above. Repeat with the other numbers above. Roll the dice (or draw a different card) and play again.

MM#2: Riddles

Riddle #1: The total cost for a new pair of headphones and a new pair of sunglasses is \$140. The headphones cost \$100 more than the sunglasses. How much do the headphones cost?

Riddle #2: When Miguel was 6 years old, his little sister, Leila, was half his age. If Miguel is 40 years old today, how old is Leila?

Riddle #3: Alvin spent half as much as Lorie did on holiday presents this year and Chris spent 3 times more than Alvin did. The total spent between the three of them was \$720. How much money did each person spend?

CALCUL MENTAL

CM#1: Estimation

Pour jouer à ce jeu, il te faudra un jeu de dés et un jeu de cartes, ainsi que les nombres suivants :

- 11 26 79 121 345 878

Jette le dé (ou tire une carte du paquet). Fais une estimation du produit que tu obtiendrais si tu devais multiplier le nombre indiqué par le dé (ou la carte) par l'un des nombres ci-dessus. Répète la démarche avec les autres nombres ci-dessus. Jette le dé (ou tire une carte différente) et joue de nouveau.

CM#2: Devinettes

Devinette 1: Le cout total d'une nouvelle paire d'écouteurs et d'une nouvelle paire de lunettes de soleil est de 140 \$. Les écouteurs coutent 100 \$ de plus que les lunettes de soleil. Quel est le cout des écouteurs?

Devinette 2: Quand Miguel était âgé de 6 ans, sa petite sœur avait la moitié de son âge. Sachant que Miguel a aujourd'hui 40 ans, quel est l'âge de Leila?

Devinette 3: Alvin a dépensé la moitié de ce que Lorie a dépensé pour les cadeaux de Noël cette année et Chris a dépensé 3 fois plus qu'Alvin. La somme totale qu'ils ont dépensée à eux trois est de 720 \$. Combien d'argent chaque personne a-t-elle dépensé?

REVIEW AND PRACTICE

RP#1: Magic Square

Use the magic square in image R/P #1. The sum of each row, column and diagonal in this magic square must equal 1. Find the missing values.

RP#2: Tangram Puzzle

A tangram is a square puzzle that is divided into seven shapes. Use the tangram in image R/P#2 to, answer the following questions:

- Given that piece A is $\frac{1}{4}$ of the whole square, what are the values of pieces B, C, D, E, F, and G?
- What is the sum of A and B? B and G? E and F?
- Which two tangram pieces add up to the value of B? C?
- Invent a problem on your own and solve it.

PROBLEM SOLVING AND LEARNING EXPLORATIONS

PS/LE#1: Understanding Mixed Numbers and Improper Fractions

Look at the images in PS/LE#1. What do you notice about mixed numbers and improper fractions? Look for examples around your home or yard of things that you can use to create mixed numbers or improper fractions. Draw or take pictures of these.

PS/LE#2: Task Practice

Task 1: Record a mixed number and an improper fraction for each of the pictures in PS/LE#2:

Task 2: Write as many improper fractions as you can with the numbers 3, 6, 7, and 8. Rewrite each of your improper fractions as an equivalent mixed number.

Draw a picture to represent each of your fractions.

PS/LE#3: Understanding Addition and Subtraction of Mixed Numbers and Improper Fractions

Look at the images in PS/LE#3. Explain each strategy to someone in your home. Can you think of any other strategies? Solve each equation below using a strategy of your choice.

$$2\frac{1}{3} + 1\frac{1}{4} = \underline{\quad} \quad \frac{7}{2} - 2\frac{1}{5} = \underline{\quad} \quad 3\frac{2}{5} + \frac{15}{4} = \underline{\quad}$$

PS/LE#4: Fraction Chain

Create a chain of fractions using Image PS/LE#4. Make sure the answer from the previous equation is carried forward to start the next equation. Try using addition and subtraction, and always remember to show your answer in as many different forms as possible (proper fraction, improper fraction, mixed number) also remember to reduce your fraction to its lowest form. For a challenge, cut up strips of paper to make a paper fraction chain. Each of the boxes in the image would be a separate paper loop. Each day add another equation. How long can you make your chain?

PS/LE#5: Solving Problems

Problem #1: The three seventh grade classes at Sunview Middle School collected the most boxtops for a school fundraiser, and so they won a \$600 prize to share among them. Mr. Aceves' class collected 3760 box tops, Mrs. Baca's class collected 2301, and Mr. Canyon's class collected 1855. How should they divide the money so that each class gets the same fraction of the prize money as the fraction of the box tops that they collected?

Problem #2: Andrew plays guitar in a rock band. For a song that is 36 measures long he plays for $4\frac{1}{2}$ measures, rests for $8\frac{3}{8}$ measures, plays for another 16 measures, rests for $2\frac{1}{4}$ measures, and plays for the last section. How many measures are in the last section?

Problem #3: A container is half full. When half a cup of juice is added to it, the container is three-quarters full. How much liquid can the container hold? Model or draw your answer.

Problem #4: This week, Mark practiced piano for $3\frac{1}{2}$ hours, played soccer $6\frac{1}{4}$ hours, and talked on the phone for $4\frac{2}{3}$ hours.

How many hours did Mark spend practicing piano and playing soccer?

How many more hours did Mark spend playing soccer than talking on the phone?

Problem #5: When solving a problem today, a friend suggested that $\frac{5}{6} + \frac{5}{8} = \frac{10}{14}$. How can you convince your friend that this is not a reasonable solution?

PROJECT LEARNING

PL#1: Planting Gardens For Your School or Backyard

Design a garden for your school or home where you can grow healthy vegetables. Design a garden with 3 raised boxes similar to image PL#1.

Choose a minimum of 5 different vegetables to plant. Each of the 3 garden boxes must contain a different amount of each vegetable. For example: you might plant peas in $\frac{1}{4}$ of box 1, $\frac{1}{3}$ of box 2, and $\frac{1}{6}$ of box 3.

- Decide on the dimensions for your gardens. Draw the outside dimensions of each garden using the grid paper in PL#1.
- Draw the portion of each garden planted with each vegetable.
- Make your plans proportionally accurate to the size of the box, and to the other vegetables in your garden. Example: if carrots take up $\frac{1}{3}$ of the garden box and peas are $\frac{1}{6}$ of the garden box, the peas will need half the space of the carrots because $\frac{1}{6}$ is half the size of $\frac{1}{3}$.
- Colour code and label each fraction of your garden boxes to show what you have planted.
- Remember, all of your fractional pieces in each garden box must add up to one whole.

More math:

- Record the fractions of each vegetable you planted.
- Write 2 or 3 equivalent fractions for each vegetable.
- Add the fractions of each vegetable you planted. (Example: peas box 1 + peas box 2 + peas box 3 = ?).
- Represent each vegetable as a fraction, decimal and percent of each of your garden boxes.
- Represent each vegetable as a fraction, decimal and percent of all three boxes combined.

You decide to 'equal up' the amount of each vegetable you are growing. What fractions of each vegetable are needed to make the total amount of each vegetable planted equal? To make this work how many additional gardens will you need to plant? Will you completely fill a fourth box? Will you need a fifth box? Or will one of your extra boxes be partially empty?

Science Challenge: Actually plant and grow your garden. Use a different type of soil, or different amounts of compost or fertilizer in each garden. Grow your vegetables and record your observations about the quality of vegetables in each garden. What growing conditions resulted in the best veggies?

GRADE 8 NUMERACY

Learning Intentions

- I am reinforcing, and applying my math skills. I know I got it when I...
- use calculations to simplify expressions
- use my proportional reasoning and algebraic reasoning skills to solve problems

MENTAL MATHEMATICS

MM#1: Integer Addition

You will need a deck of cards or you could make your own set of number cards (2 copies of digits 0-9 in black, 2 copies of digits 0-9 in red). In this game, red cards are negative integers while black cards are positive. Each person turns over 3 cards and finds their sum. Person with the greatest sum keeps cards in a pile. When cards are out, most cards in a pile wins.

MM#2: Integer Multiplication

Play the game as above, but instead of adding your cards to find the sum, multiply your cards to find the product.

REVIEW AND PRACTICE

RP#1: Fraction Practice

For this activity, you will need a deck of cards with the face cards removed. You could also make your own set of number cards (4 copies of numbers 1-10)

1) Turn over 4 cards. Create 2 fractions using these cards. Add the two fractions and record your answers. Subtract the fractions and record your answer. Multiply the fractions and record your answer. Repeat this at least 4 times

2) Turn over 6 cards. Create 2 mixed numbers using these cards. Add the mixed numbers then subtract the mixed number. Record your answers and repeat this activity at least 4 times.

RÉVISIONS ET EXERCICES

RE#1: Carré magique

Utilise le carré magique dans l'image RE#1. Dans ce carré magique, il faut que la somme de chaque ligne, colonne ou diagonale fasse 1. Trouve les valeurs manquantes.

RE#2: Tangram

Le tangram est un casse-tête carré divisé en sept pièces géométriques. Utilise le tangram dans l'image RE#2 pour répondre aux questions suivantes :

- Sachant que la pièce A fait $\frac{1}{4}$ de l'ensemble du carré, quelles sont les valeurs des pièces B, C, D, E, F et G? b) Quelle est la somme de A et de B? De B et de G? De E et de F? c) Quelles sont les deux pièces de tangram dont la somme fait B? C? d) Invente ton propre problème et résous-le.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES ET EXPLORATION

RP/E#1: Comprendre les nombres fractionnaires et les fractions impropres

Regarde l'image dans RP/E#1. Que remarques-tu sur les nombres fractionnaires et les fractions impropres? Cherche dans ta maison ou ta cour des exemples de choses que tu peux utiliser pour créer des nombres fractionnaires ou des fractions impropres. Dessine-les ou prends-les en photo.

RP/E#2: Exercices

Tâche 1: Note un nombre fractionnaire et une fraction impropre pour chacune des images dans RP/E#2. **Tâche 2:** Écris autant de fractions impropres que tu le peux avec les nombres 3, 6, 7 et 8. Réécris chacune de tes fractions impropres sous la forme d'un nombre fractionnaire équivalent.

Dessine une image pour représenter chacune de tes fractions.

RP/E#3: Comprendre l'addition et la soustraction de nombres fractionnaires et de fractions impropres

Regarde les images dans RP/E#3. Explique chaque stratégie à quelqu'un dans ta maison. Est-ce qu'il y a d'autres stratégies qui te viennent à l'esprit? Calcule chaque expression ci-dessous en utilisant une stratégie de ton choix.

$$2\frac{1}{3} + 1\frac{1}{4} = \underline{\quad} \quad \frac{7}{2} - 2\frac{1}{5} = \underline{\quad} \quad 3\frac{2}{5} + \frac{15}{4} = \underline{\quad}$$

RP/E#4: Chaîne de fractions

Crée une chaîne de fractions en te servant de l'image dans RP/E#4. Assure-toi que la réponse de chaque calcul est utilisée pour entamer le calcul suivant. Essaie d'utiliser l'addition et la soustraction et n'oublie pas de montrer ta réponse sous un aussi grand nombre de formes différentes que possible (fraction propre, fraction impropre, nombre fractionnaire). N'oublie pas non plus de réduire tes fractions à leur forme la plus simple. En guise de défi, découpe des bandes de papier pour créer une chaîne de fractions en papier. Chacune des cases de l'image peut former une boucle séparée dans la chaîne en papier. Ajoute chaque jour une égalité supplémentaire. Quelle longueur arriveras-tu à donner à ta chaîne?

RP/E#5: Résolution de problèmes

Problème 1: Ce sont les trois classes de 7e année de l'école intermédiaire Sunview qui ont rassemblé le plus grand nombre de preuves d'achat pour une collecte de fonds dans l'école et elles ont ainsi remporté un prix de 600 \$ à partager entre elles. La classe de M. Aceves a rassemblé 3760 preuves d'achat, la classe de Mme Baca 2301 preuves d'achat et la classe de M. Canyon 1855 preuves d'achat. Comment les classes devraient-elles diviser l'argent pour que chaque classe reçoive la même fraction du prix que la fraction de preuves d'achat qu'elle a rassemblées?

Problème 2: Andrew joue de la guitare dans un groupe de rock. Pour un morceau de musique d'une longueur de 36 mesures, il joue pendant $4\frac{1}{2}$ mesures, fait une pause pendant $8\frac{3}{8}$ mesures, joue de nouveau pendant 16 mesures, fait une autre pause pendant $2\frac{1}{4}$ mesures et enfin joue pendant le reste du morceau. Combien de mesures y a-t-il dans cette dernière partie du morceau?

Problème 3: On a un contenant qui est à moitié plein. Après qu'on y a versé une demi-tasse de jus, le contenant est plein aux trois quarts. Quelle est la capacité totale du contenant? Propose un modèle ou dessine ta réponse.

Problème 4: Cette semaine, Mark a répété au piano pendant $3\frac{1}{2}$ heures, joué au soccer pendant $6\frac{1}{4}$ heures et discuté au téléphone pendant $4\frac{2}{3}$ heures.

Combien d'heures Mark a-t-il passées à répéter au piano et à jouer au soccer?

Combien d'heures de plus Mark a-t-il passées à jouer au soccer qu'à parler au téléphone?

Problème 5: Lors de la résolution d'un problème aujourd'hui, un ami a fait la suggestion suivante : $\frac{5}{6} + \frac{5}{8} = \frac{10}{14}$. Que peux-tu dire pour convaincre ton ami que cette solution n'est pas vraisemblable?

APPRENTISSAGE PAR PROJET

AP#1: Planter un potager à l'école ou dans la cour

Dessine les plans d'un potager pour ton école ou ta maison où tu pourras cultiver des légumes bons pour la santé. Conçois ton potager avec 3 platebandes surélevées, comme dans l'image AP#1. Choisis au minimum 5 légumes différents à planter. Il faut dans chacune des 3 platebandes une quantité différente de chaque légume. Par exemple : tu peux planter des pois dans $\frac{1}{4}$ de la platebande 1, $\frac{1}{3}$ de la platebande 2 et $\frac{1}{6}$ de la platebande 3.

- Prends une décision concernant les dimensions de ton potager. Dessine le contour de chaque platebande sur le papier quadrillé de AP#1.
- Dessine dans chaque platebande la proportion occupée par chaque légume.
- Dessine tes plans pour qu'ils soient proportionnellement exacts pour chaque platebande et pour les autres légumes dans le potager. Par exemple, si les carottes occupent $\frac{1}{3}$ de la platebande et les pois occupent $\frac{1}{6}$ de la platebande, il faudra pour les pois la moitié de l'espace occupé par les carottes, puisque $\frac{1}{6}$ est la moitié de $\frac{1}{3}$.
- Utilise des couleurs et annote chaque fraction dans tes platebandes pour indiquer ce que tu as planté. •N'oublie pas qu'il est indispensable que la somme de toutes les parties fractionnaires dans tes platebandes fasse une unité.

Autres activités mathématiques : Note les fractions pour les différents légumes que tu as plantés. Écris 2 ou 3 fractions équivalentes pour chaque légume. Additionne les fractions pour chaque légume que tu as planté. (Exemple : pois dans la platebande 1 + pois dans la platebande 2 + pois dans la platebande 3 = ?) Représente chaque légume sous la forme d'une fraction, d'un nombre décimal et d'un pourcentage de chacune de tes platebandes. Représente chaque légume sous la forme d'une fraction, d'un nombre décimal et d'un pourcentage pour l'ensemble des trois platebandes combinées. Tu décides de compléter la quantité de chaque légume planté pour arriver à une quantité égale pour tous les légumes que tu as plantés. Quelle fraction de chaque légume faudra-t-il pour que la quantité totale pour chaque légume soit la même? Pour que cela fonctionne, combien de platebandes supplémentaires te faudra-t-il? Est-ce que tu rempliras au complet une quatrième platebande? Te faudra-t-il une cinquième platebande? Ou bien est-ce que l'une de tes platebandes supplémentaires sera partiellement vide?

Défi scientifique : Crée un vrai potager et cultive des légumes. Utilise dans chaque platebande un type différent de terre ou des quantités différentes de compost ou d'engrais. Cultive tes légumes et note tes observations sur la qualité des légumes dans chaque platebande. Quelles sont les conditions qui ont produit les meilleurs légumes?

NUMÉRATIE EN 8E ANNÉE

Intentions pour l'apprentissage

Je renforce et je mets en application mes compétences en mathématiques. Je sais que j'ai bien saisi les choses quand... j'utilise des calculs pour simplifier les expressions; j'utilise mes compétences en raisonnement proportionnel et en raisonnement algébrique pour résoudre des problèmes.

CALCUL MENTAL

CM#1: Addition d'entiers relatifs

Il te faudra un jeu de cartes ou bien tu peux fabriquer ton propre ensemble de cartes numériques (avec 2 exemplaires de chacun des chiffres de 0 à 9 en noir et 2 exemplaires de chacun des chiffres en rouge). Dans ce jeu, les cartes rouges sont des entiers négatifs et les cartes noires sont des entiers positifs. Chaque personne retourne 3 cartes et trouve sa somme. La personne qui a la somme la plus élevée garde les cartes dans une pile. Une fois que toutes les cartes ont été retournées, c'est celui qui a le plus de cartes dans sa pile qui a gagné. **CM#2: Multiplication d'entiers relatifs**

Joue au jeu décrit ci-dessus, mais au lieu d'additionner les cartes pour trouver la somme, multiplie les cartes pour trouver le produit.

RÉVISIONS ET EXERCICES

RE#1: Exercices avec les fractions

Pour cette activité, il te faudra un jeu de cartes dans lequel on a enlevé les figures. Tu peux aussi créer ton propre jeu de cartes (4 exemplaires des nombres de 1 à 10). 1) Retourne 4 cartes. Crée 2 fractions avec ces cartes. Additionne les deux fractions et note tes réponses. Soustrais les fractions et note ta réponse. Multiplie les fractions et note ta réponse. Répète ceci au moins 4 fois. 2) Retourne 6 cartes. Crée 2 nombres fractionnaires avec ces cartes. Additionne les nombres fractionnaires, puis soustrais les nombres fractionnaires. Note tes réponses et répète la démarche au moins 4 fois

RP#2: Target 24

Using a deck of cards or your own set of number cards, lay out 4 cards. Can you make the number 24 by adding, subtracting, multiplying and/or dividing?

For example, using the cards 1, 9, 6, 2 you could make the following equations: $9 \times 2 = 18$, $18 + 6 = 24$

RP#3: Percent

The number of students at school A is 240% of the number of students at school B, but only 60% of the number of students at school C. What could the number of students at each school be?

RP#4: Order of Operations

To win a free trip, the following skill-testing question must be answered correctly: $-3 \times (-4) + (-18) \div 6 - (-5)$. The contest organizers say that the answer is +4.

Write a note to the organizers explaining why there is a problem with their solution.

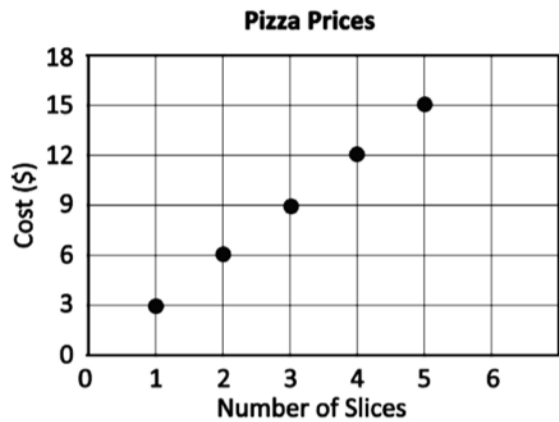
RP#5: Ratio and Proportion

During a heavy rain storm, 40 mm of rain fell in 30 minutes. How much rain would you expect to fall in one hour? In three hours? What assumptions are you making?

PROBLEM SOLVING & LEARNING EXPLORATIONS

PS/LE#1: Solving Equations

Examine the graph below about pizza prices. Answer the questions and complete the table of values.



- Describe the patterns on the graph.
- What is the cost of one slice of pizza?
- What is the relationship between the number of slices and the cost?
- Make a table of values from the graph. Fill in the blank table to the right.
- If 7 slices of pizza are purchased, what is the cost?

Number of slices	Cost (\$)



RE#2 : Cible 24

Utilise un jeu de cartes ou ton propre ensemble de cartes numérotées. Mets 4 cartes sur la table. Es-tu capable de produire le nombre 24 en additionnant, en soustrayant, en multipliant ou en divisant? Par exemple, avec les cartes 1, 9, 6 et 2, on peut créer les égalités suivantes : $9 \times 2 = 18$, $18 + 6 = 24$

RE#3 : Pourcentages

Le nombre d'élèves à l'école A est 240 % du nombre d'élèves à l'école B, mais seulement 60 % du nombre d'élèves à l'école C. Quel pourrait être le nombre d'élèves de chaque école?

RE#4 : Priorité des opérations

Pour gagner un voyage gratuit, il est obligatoire de donner la bonne réponse à la question suivante : « Que vaut $-3 \times (-4) + (-18) \div 6 - (-5)$? » Les organisateurs du concours disent que la réponse correcte est +4. Écris une note adressée aux organisateurs du concours dans laquelle tu leur expliqueras qu'il y a un problème dans leur solution.

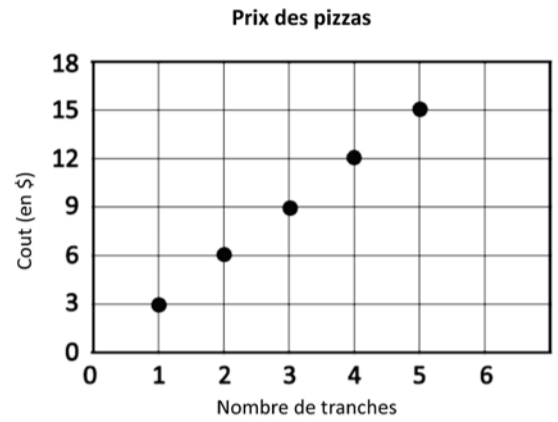
RE#5 : Rapports et proportions

Lors d'une tempête avec de fortes averses, il tombe 40 mm de pluie en 30 minutes? Combien de pluie pourrait-on s'attendre à voir tomber en une heure? En trois heures? Quelles suppositions fais-tu?

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES ET EXPLORATION

RP/E#1 : Résoudre des équations

Examine le graphique ci-dessous sur les prix de pizzas. Réponds aux questions et remplis le tableau de valeurs.



- Décris les régularités dans le graphique.
- Quel est le cout d'une seule tranche de pizza?
- Quel est le lien entre le nombre de tranches et le cout?
- Prépare un tableau de valeurs à partir du graphique. Remplis le tableau fourni ci-contre.
- Si on achète 7 tranches de pizza, quel est le cout?

Nombre de tranches	Cout (en \$)



PS/LE#2: Solve Me Mobiles

Imagine a mobile made up of strings, sticks and shapes. The strings and sticks are weightless but the shapes have weight. The total weight of the mobile is shown on top. Your goal is to figure out the weight the shapes must be to keep the mobile in balance.

Source: www.solve.me.org

RP/E#2 : Mobiles à résoudre

Imagine un mobile fabriqué avec de la ficelle, des bâtonnets et des figures géométriques. La ficelle et les bâtonnets ne pèsent rien, mais les figures géométriques ont un poids. Le poids total du mobile est indiqué en haut. Ton but est de déterminer le poids que les figures géométriques doivent avoir pour que le mobile reste équilibré.

PROJECT LEARNING

Pulse Rates

Key Questions: How steady is your pulse rate? When you alter your activity how much does your pulse rate change? A pulse rate is the relationship of heart beats to time. It is typically recorded in beats per minute. The pulse rate is a function of the rate of respirations (breathing) taking place in the body. The rate is low when the body is at rest and is elevated (higher) when a person is active.

For this activity, you are going to need a watch, a clock or some sort of timer that displays seconds, a piece of paper and something to write with. You are also going to need to find your pulse. To find your pulse, put your middle and pointer finger across your neck from under your ear to your throat just below your jaw.

Procedure: While you are seated, record your pulse every 10 seconds for one minute. What patterns do you notice? Transfer your data for your sitting pulse rate into the table and then graph it. What pattern do you see in the graph and how does it relate to your data in the table?

Next, you are going to record your pulse rate again, but this time you need to be moving (You can walk, dance, move your arms, etc...). Transfer your data for your moving pulse rate into the table and then graph it. What pattern do you see in the graph and how does it relate to your data in the table?

How do the differences between sitting and moving data show up in the table and the graph? Describe a few methods you could use to find your pulse rate per minute.

Extension: How many times do you think your heart beats in a day, a month, a lifetime?

APPRENTISSAGE PAR PROJET

Pouls

Questions clés : Est-ce que ton pouls est régulier? Quand tu changes d'activité, quel est le changement dans ton pouls? Le pouls est le nombre de battements de cœur par unité de temps. On note généralement le pouls en battements par minute. Le pouls est fonction de la cadence des respirations dans le corps. La cadence est faible quand le corps est au repos et elle est plus élevée quand la personne est active.

Pour cette activité, il te faudra une montre, une horloge ou un chronomètre affichant le temps écoulé en secondes, ainsi qu'une feuille et quelque chose pour écrire. Il faudra aussi que tu trouves ton pouls. Pour trouver ton pouls, mets ton index et ton majeur (doigt du milieu) sur le côté de ton cou, sous l'oreille, pour toucher la gorge juste en dessous de la mâchoire.

Marche à suivre : Quand tu es assis, note ton pouls toutes les 10 secondes pendant une minute. Quelles régularités est-ce que tu remarques? Transfère les données sur ton pouls au repos dans le tableau, puis fais une représentation graphique. Quelle régularité est-ce que tu remarques dans le graphique et quel est le lien avec les données dans le tableau?

Il faut ensuite que tu notes à nouveau ton pouls, mais cette fois quand tu es en mouvement. (Tu peux marcher, danser, battre des bras, etc...). Transfère les données sur ton pouls en mouvement dans le tableau, puis fais une représentation graphique. Quelle régularité est-ce que tu remarques dans le graphique et quel est le lien avec les données dans le tableau? Sous quelle forme les différences entre les données au repos et les données en mouvement se manifestent-elles dans le tableau et dans le graphique? Décrit quelques-unes des méthodes que tu pourrais utiliser pour trouver ton pouls par minute.

Prolongement : Combien de fois est-ce que tu penses que ton cœur bat en une journée, en un mois, en une vie tout entière?

Time (seconds)	0	10	20	30	40	50
Sitting Pulse	0					
Moving Pulse	0					

Graph grid with Y-axis labeled 'BEATS' and X-axis labeled 'TIME (seconds)'.

Temps (secondes)	0	10	20	30	40	50
Pouls au repos	0					
Pouls en mouvement	0					

Graph grid with Y-axis labeled 'Battements' and X-axis labeled 'Temps (secondes)'.

GRADE 9 NUMERACY

Learning Intentions

- I am reinforcing, and applying my math skills. I know I got it when I...
- use calculations to simplify expressions
 - use my proportional reasoning and algebraic reasoning skills to solve problems

MENTAL MATHEMATICS

MM#1: Open Middle

Using the numbers 1-20, using each number once, fill in the boxes to create equivalent expressions.

$$(2^{\square})^{\square} = \frac{(2^{\square})^{\square}}{(2^{\square})^{\square}} = 2^{\square} \times 2^{\square} = \frac{2^{\square}}{2^{\square}}$$

Source: www.openmiddle.com

CALCUL MENTAL

CM#1: Ouvert et moyen

En utilisant les nombres 1-20, en utilisant chaque nombre une fois, remplissez les cases pour créer des expressions équivalentes.

MM#2: Simplifying Expressions

Simplify the following expressions. Calculate mentally where possible. Then order the answers from least to greatest.

- $5 - 8 + 2$
- $15 - 6 \div 3$
- $(4 + 7) \times 3$
- $10.22 \div (5.1 + 2.2)$
- $12.4 \left(\frac{1}{2} + 3.5\right) + 3.8$
- $\frac{1}{2} + \frac{3}{4} \times \frac{1}{3}$
- $-2 - 4(7 - 4)$
- $8 + 9 \div 3 \times 4^2$

CM#2: Simplification des expressions

Simplifiez les expressions suivantes. Calculez mentalement si possible. Ensuite, triez les réponses du plus petit au plus grand.

- $5 - 8 + 2$
- $15 - 6 \div 3$
- $(4 + 7) \times 3$
- $10,22 \div (5,1 + 2,2)$
- $12,4 \left(\frac{1}{2} + 3,5\right) + 3,8$
- $\frac{1}{2} + \frac{3}{4} \times \frac{1}{3}$
- $-2 - 4(7 - 4)$
- $8 + 9 \div 3 \times 4^2$

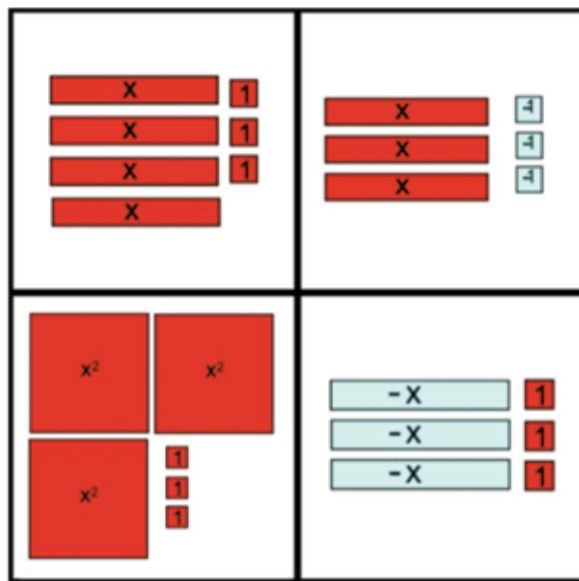
REVIEW AND PRACTICE

RP#1: Review

At this point of the school year, a great review for students would be to complete some of the review questions from the grade 8 sections. Give 2-3 from the grade 8 sections a try.

RP#2: Which One Doesn't Belong

Find a reason for each picture to not belong.



RÉVISION ET PRATIQUE

RP#1: Révision

À ce stade de l'année scolaire, une excellente révision pour les élèves de la 9e année serait de remplir certaines des questions de révision et de pratique des sections de la 8e année. Essayez 2 ou 3 questions des sections de la 8e année.

RP#2: Laquelle n'appartient pas

Trouvez une raison pour laquelle chaque image n'appartient pas.

RP#3: Examen de la mesure

Yannick s'entraîne pour la 15e tournée annuelle « Heartland Bike » afin de recueillir des fonds pour une œuvre de charité. Les participants à la course peuvent parcourir un chemin de 10 km, 25 km ou 50 km. Les roues de vélo de Yannick ont un diamètre de 61 cm. Combien de rotations d'une roue faudra-t-il pour couvrir chacune des différentes distances? Arrondissez vos réponses à la rotation la plus proche. (Indice : circonférence = πr^2)

RP#3: Measurement Review

Yannick is training for the 15th annual "Heartland Bike" Tour to raise money for charity. Participants in the race can ride a 10-km, 25-km, or 50-km route. Yannick's bicycle wheels have a diameter of 61 cm. How many rotations of one wheel will it take to cover each of the different distances? Round your answers to the nearest rotation. (hint: circumference = πr^2)

PROBLEM SOLVING & LEARNING EXPLORATIONS

PS/LE#1: Solving Equations

This week, you are going to build on what you know about solving equations. Read the example below and use this information to help you solve the following equations:

- $3x = -9$
- $2x + 3 = 1$
- $2(x - 3) = 4$
- $3x + 2 = x - 4$

Solving Single Variable Equations—Example

Alge tiles	Symbols
	$2x + 3 = 13$
	$2x + 3 - 3 = 13 - 3$
	$2x = 10$
	$\frac{2x}{2} = \frac{10}{2}$
	$x = 5$

Important Things to Remember When Solving Equations	
Preservation of equality:	To maintain balance and equality, you must do the same thing to both sides of the equation at the same time
Isolate the variable:	In this example the letter "x" represents the variable. Isolating the variable means rearranging an algebraic equation so the variable is by itself. The goal is to do operations to both side of the equation (preserving the equality) so that the variable you are solving for is on one side and all other terms on the other side of the equal sign.
Making zeros:	The reason you subtract 3 from both sides in the example above is to help isolate the variable (x). $3 - 3$ creates a zero, leaving $2x$ on the left-hand side.
Making ones:	The reason you would then divide by 2 is to isolate the variable, x. Dividing by 2 creates a multiplication by one, leaving just the variable (x) on the left-hand side.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES ET EXPLORATION

RP/E#1: Résolution d'équations

Cette semaine, vous allez développer ce que vous savez sur la résolution d'équations. Lisez l'exemple ci-dessous et utilisez ces informations pour vous aider à résoudre les équations suivantes:

- $3x = -9$
- $2x + 3 = 1$
- $2(x - 3) = 4$
- $3x + 2 = x - 4$

Résoudre des équations à une seule variable – Exemple

Alge tiles	Symbols
	$2x + 3 = 13$
	$2x + 3 - 3 = 13 - 3$
	$2x = 10$
	$\frac{2x}{2} = \frac{10}{2}$
	$x = 5$

Aspects importants à ne pas oublier quand on cherche à résoudre des équations :	
Préservation de l'égalité :	Pour que les termes restent équilibrés et égaux, il est indispensable de faire la même chose en même temps des deux côtés de l'égalité.
Isolément de la variable :	Dans cet exemple, la lettre x représente la variable. Isoler la variable, c'est réorganiser l'expression algébrique de façon à ce que la variable soit toute seule d'un côté de l'égalité. Le but est d'effectuer des opérations des deux côtés de l'équation (de façon à préserver l'égalité) pour que la variable dont on cherche la valeur se retrouve d'un côté de l'égalité et tous les autres termes de l'autre côté de l'égalité.
Opérations pour ramener à 0 :	La raison pour laquelle on soustrait 3 des deux côtés de l'équation dans l'exemple ci-dessus est que l'on veut isoler la variable x. L'opération $3 - 3$ produit un zéro, de sorte qu'on n'a plus que l'expression $2x$ toute seule du côté gauche.
Opérations pour ramener à 1 :	La raison pour laquelle on fait ensuite une division par 2 des deux côtés de l'équation est qu'on veut isoler la variable x. En divisant $2x$ par 2, on obtient une multiplication de x par 1, de sorte que la variable x se retrouve maintenant toute seule du côté gauche.

PS/LE#2:

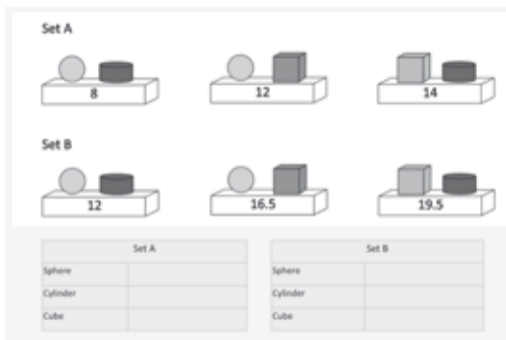
Rewrite the following sentences as algebraic equations. Then, solve the equation. Example: a number squared less 19 equals two hundred six.

- $n^2 - 19 = 206$
- $n^2 - 19 + 19 = 206 + 19$
- $n^2 = 225$
- $n = 15$

a) Four and one half times a number plus eight equals one and one half times the same number less six. b) One quarter times a number equals six elevenths c) Four times a number less five equals seven times the same number plus one.

PS/LE#3:

The combined mass of the pair of objects is shown on the scale below the pair. Figure out the mass of each object. What strategy did you use? Did you use the same strategy for set A and set B?



RP/E#2:

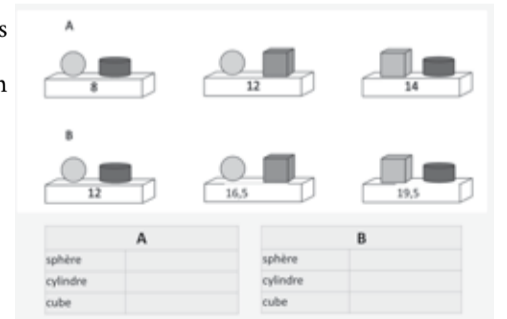
Réécrivez les phrases suivantes sous forme d'équations algébriques. Ensuite, résolvez l'équation. Exemple: un nombre au carré moins 19 est égal à deux-cent-six.

- $n^2 - 19 = 206$
- $n^2 - 19 + 19 = 206 + 19$
- $n^2 = 225$
- $n = 15$

a) Quatre fois et demie un nombre plus huit égale une fois et demie le même nombre moins six. b) Un quart de fois, un nombre équivaut à six onzièmes. c) Quatre fois un nombre moins cinq égale sept fois le même nombre plus un.

RP/E#3:

Le poids total de la paire d'objets est indiqué sur l'échelle sous la paire. Calculez le poids de chaque objet. Quelle stratégie avez-vous utilisée? Avez-vous utilisé la même stratégie pour l'ensemble A et l'ensemble B?



PROJECT LEARNING

Nova Scotia Flooring - Continued from week 2 flyer

Last week you examined the floor plan for a new school. You created simplified algebraic expressions for the total area of the floor to be tiled and the perimeter of the school. This week, you will use your work from last week to complete the next two parts of the project. The owners of the building have decided to use a measurement of $x = 10.5$ meters. Use this to complete all remaining questions.

PART B: 1. Calculate the total area that would be tiled given this measurement. 2. Calculate the perimeter of the building given this measurement.

PART C: 1. Nova Scotia Flooring charges \$12 per square meter for installation. What will be the total cost for the installation? 2. Each tile measures 30 cm x 30 cm and costs \$3.00. What is the minimum number of tiles you would need to buy to cover the floor? 3. Determine the total price for the tiles, installation and tax that Nova Scotia Flooring would charge to do the work.

Did the total cost of the flooring surprise you? Why or why not?

APPRENTISSAGE PAR PROJET

Revêtements de sol de la Nouvelle-Écosse - Suite de la circulaire de la semaine 2

La semaine dernière, vous avez examiné le plan d'étages d'une nouvelle école. Vous avez créé des expressions algébriques simplifiées pour la surface totale du sol à carrelé et le périmètre de l'école. Cette semaine, vous utiliserez votre travail de la semaine dernière pour terminer les deux prochaines parties du projet. Les propriétaires de l'immeuble ont décidé d'utiliser une mesure de $x = 10,5$ mètres. Utilisez-la pour répondre à toutes les questions restantes.

PARTIE B : 1. Calculez la superficie totale qui serait carrelée compte tenu de cette mesure. 2. Calculez le périmètre du bâtiment compte tenu de cette mesure.

PARTIE C : 1. Revêtements de sol de la Nouvelle-Écosse facture 12 \$ le mètre carré pour l'installation. Quel sera le cout total de l'installation? 2. Chaque carreau mesure 30 cm x 30 cm et coute 3,00 \$. Quel est le nombre minimum de carreaux à acheter pour couvrir le sol? 3. Déterminez le prix total des carreaux, de l'installation et des taxes que Revêtements de sol de la Nouvelle-Écosse facturera pour effectuer les travaux.

Le cout total du revêtement de sol vous a-t-il surpris? Pourquoi ou pourquoi pas?