

# 6<sup>e</sup> ANNEE DU PRIMAIRE

## Semaine du 18 mai 2020

« Le maître des estampes ».....	1
Consigne à l'élève .....	1
Matériel requis.....	1
Information aux parents.....	1
Annexe – « Le maître des estampes ».....	2
Doing Good Together .....	11
Consigne à l'élève .....	11
Matériel requis.....	11
Information aux parents.....	11
Annexe – Doing Good Together .....	12
Titre de l'activité.....	<b>Erreur ! Signet non défini.</b>
Consigne à l'élève .....	14
Matériel requis.....	14
Information aux parents.....	14
Annexe – Les cartes et les bateaux.....	15
À vos masques ! .....	16
Consigne à l'élève .....	16
Matériel requis.....	16
Information aux parents.....	16
Annexe – À vos masques! : les étapes .....	17
Annexe – À vos masques! : les mots .....	18
Annexe – Modèle de fiche d'observation des résultats.....	19
Informe-toi sur ce que tu bois et passe à l'action .....	20
Consigne à l'élève .....	20
Matériel requis.....	20
Information aux parents.....	20
Le temps d'une chanson.....	21
Consigne à l'élève .....	21
Matériel requis.....	21
Information aux parents.....	21
Annexe – Le temps d'une chanson.....	22
Le temps d'une chanson.....	23
Consigne à l'élève .....	23
Matériel requis.....	23
Information aux parents.....	23
Annexe – Danse en ligne.....	24

Notre mur à nous .....	26
Consigne à l'élève .....	26
Matériel requis.....	26
Information aux parents .....	26
Des repères culturels.....	27
Consigne à l'élève .....	27
Matériel requis.....	27
Information aux parents .....	27
Annexe – Repère culturel .....	28
Annexe – Grille d'analyse d'un repère culturel .....	29

# « Le maître des estampes »

## Consigne à l'élève

- Lis l'histoire Le maître des estampes présentée en annexe. Cette histoire s'apparente à une fable. On ne l'a pas reproduite en entier pour respecter les droits d'auteur. Tu pourras lire la suite en empruntant le livre dans une bibliothèque de ta municipalité ou de ton école lorsque ces lieux rouvriront.
- Réponds aux questions posées au fil de l'histoire, en annexe. Tu peux écrire tes réponses sur une feuille ou à l'ordinateur ou bien les dire à haute voix à quelqu'un qui vit avec toi.
- L'auteur-illustrateur Thierry Dedieu utilise un langage soutenu dans cette histoire. Certaines des questions en annexe te demandent de trouver des synonymes des mots employés.
- Par la suite, consulte [cet article](#) qui explique qui est l'auteur et illustrateur Thierry Dedieu.
- Pour aller plus loin, tu peux t'informer sur [les estampes](#).

## Matériel requis

- Un ordinateur, une tablette ou un téléphone cellulaire.
- Une feuille et un crayon.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Faire des prédictions;
- Interpréter un texte et des illustrations;
- Réagir à un texte;
- Trouver des synonymes.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à comprendre l'histoire;
- L'aider à trouver des synonymes.

## Annexe – « Le maître des estampes »

Lis le début de l'histoire *Le maître des estampes* de Thierry Dedieu et réponds aux questions au fil des pages.

Source : *Le maître des estampes*, Thierry Dedieu, Seuil Jeunesse, 2010, Non paginé.



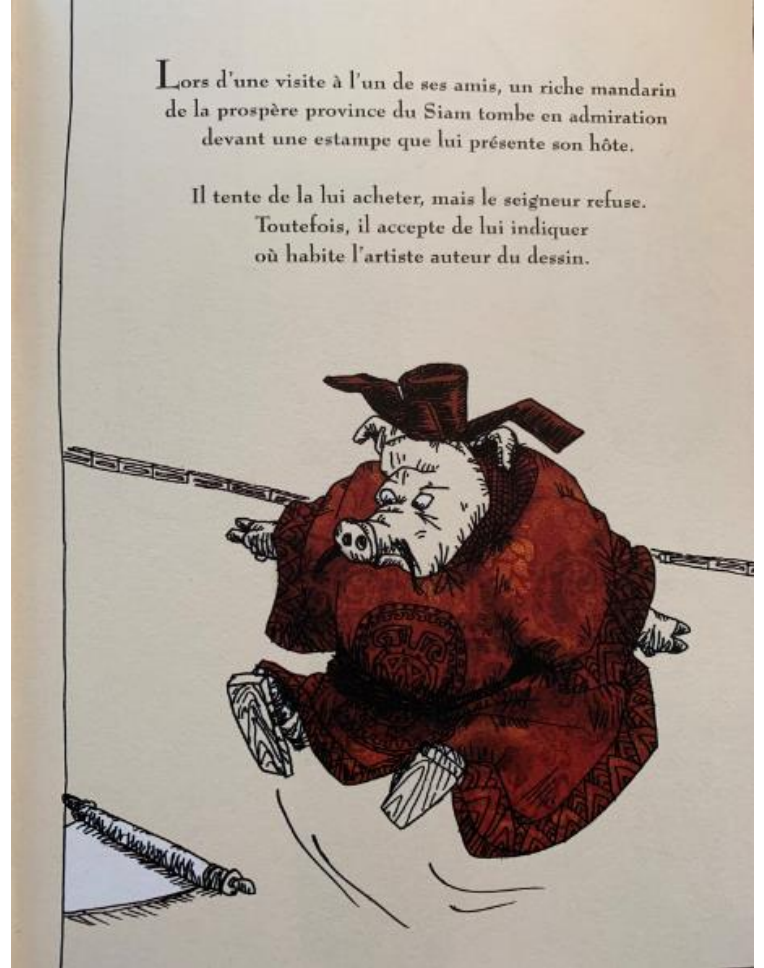
De quoi crois-tu qu'il sera question dans cette histoire?

Sais-tu ce qu'est une estampe?



Lors d'une visite à l'un de ses amis, un riche mandarin de la prospère province du Siam tombe en admiration devant une estampe que lui présente son hôte.

Il tente de la lui acheter, mais le seigneur refuse. Toutefois, il accepte de lui indiquer où habite l'artiste auteur du dessin.



Trouve un synonyme du mot prospère.

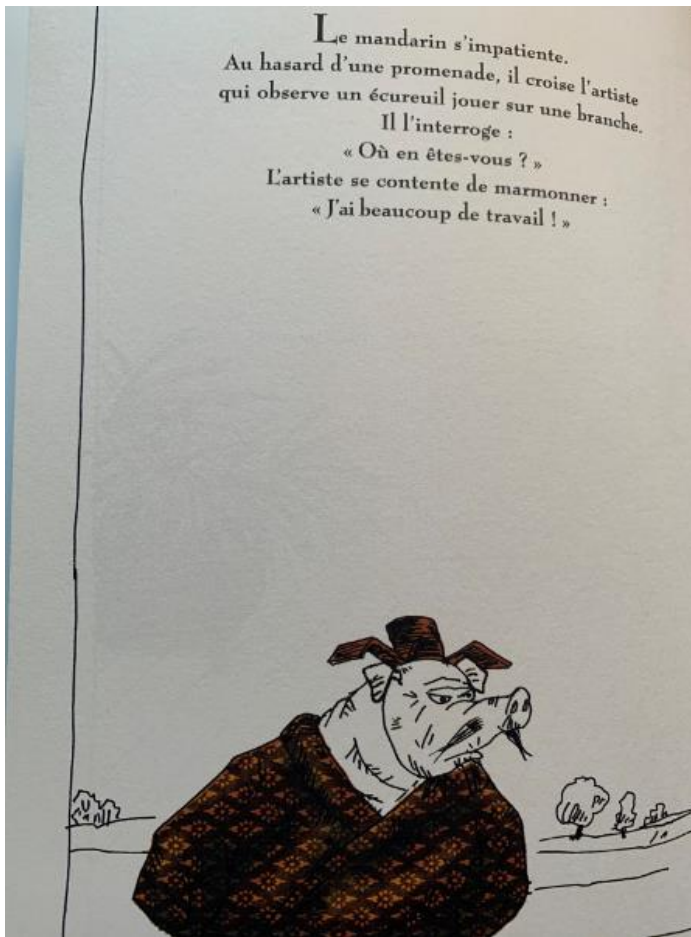


Pourquoi crois-tu que le maître des estampes exige un si long laps de temps avant de produire un dessin?

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



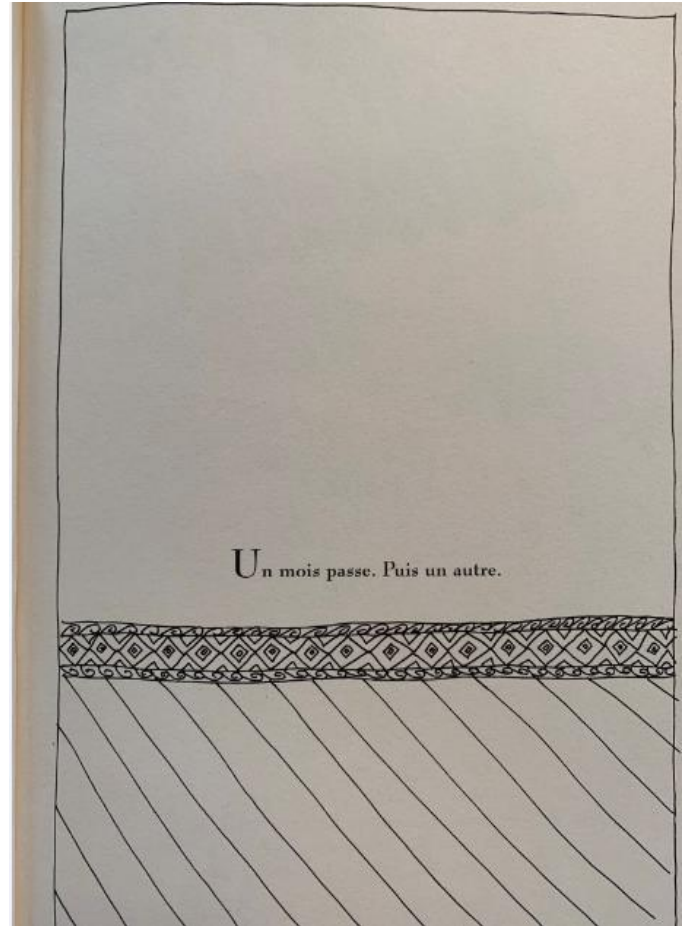
Que penses-tu que le maître des estampes fait en observant par la fenêtre?



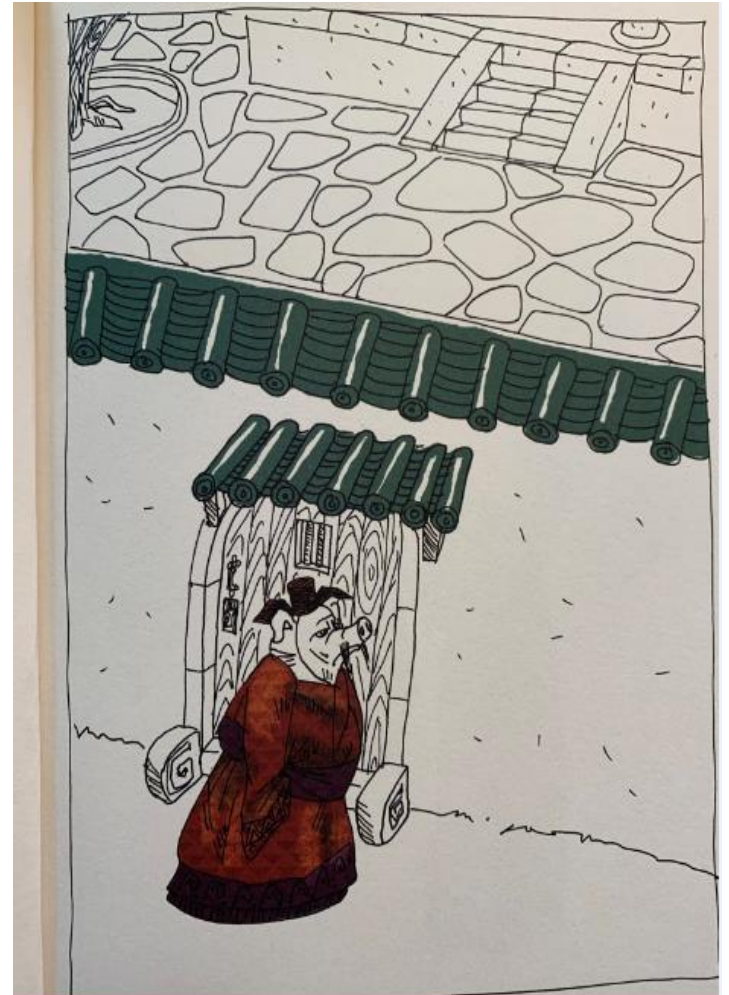
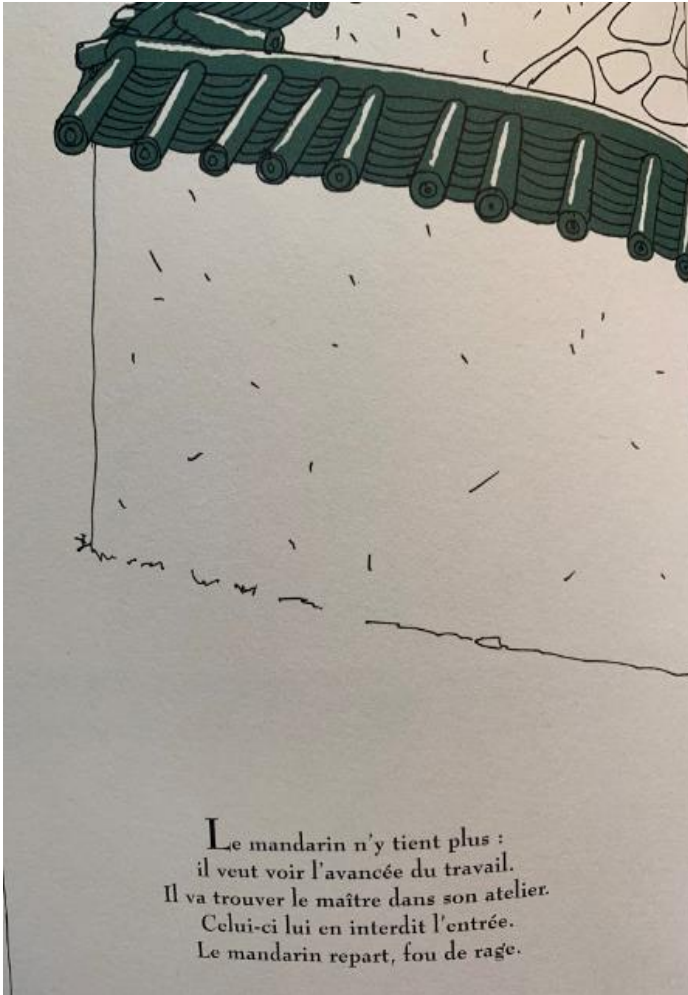
À ton avis, que fait le maître des estampes sur la page de droite?

Trouve un synonyme du mot marmonner.



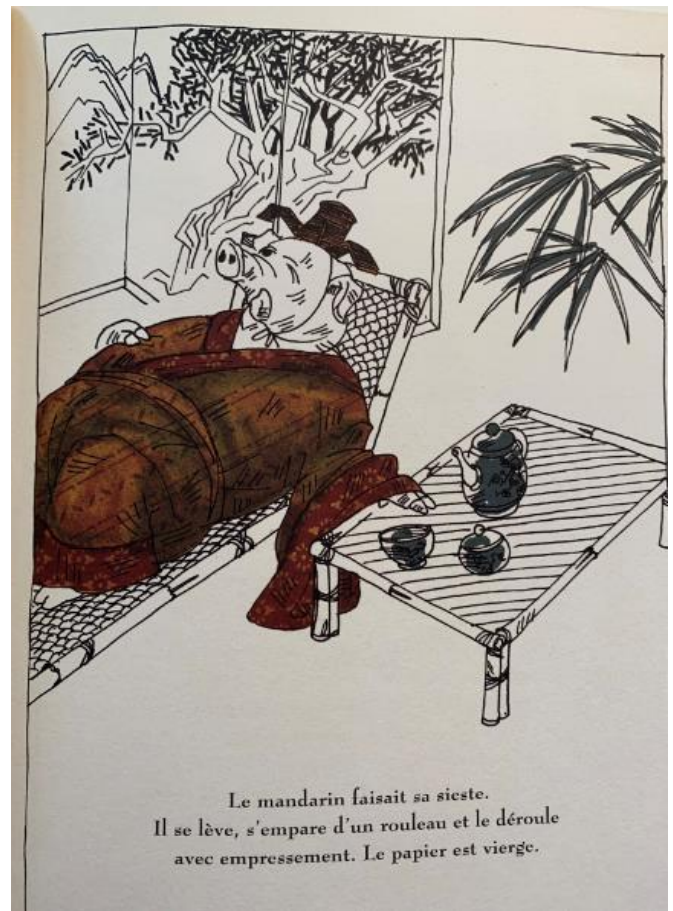
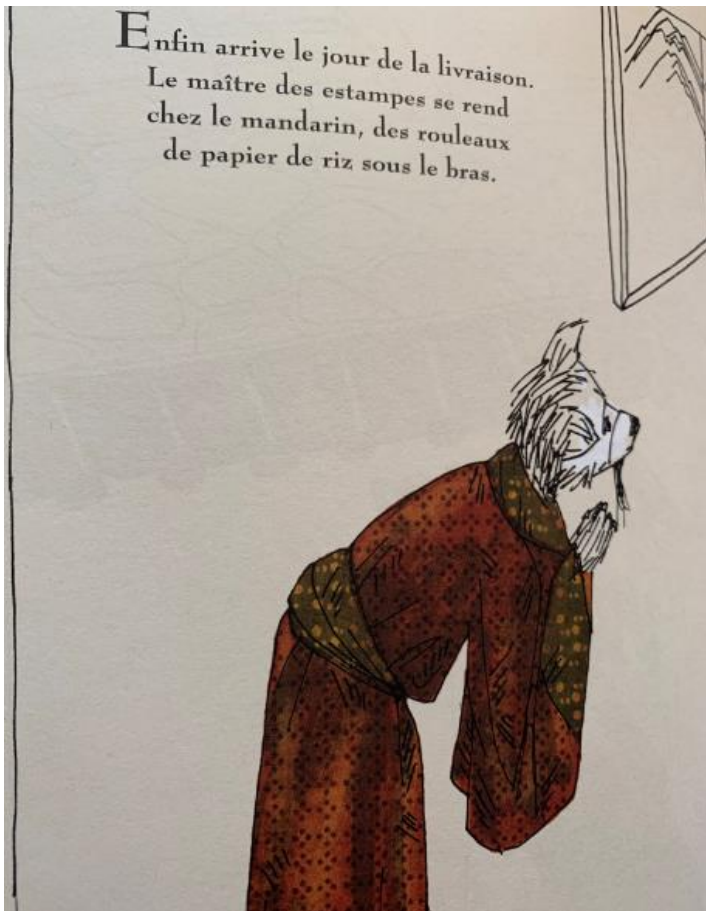


À ton avis, qu'est-ce que le maître des estampes est en train de faire?

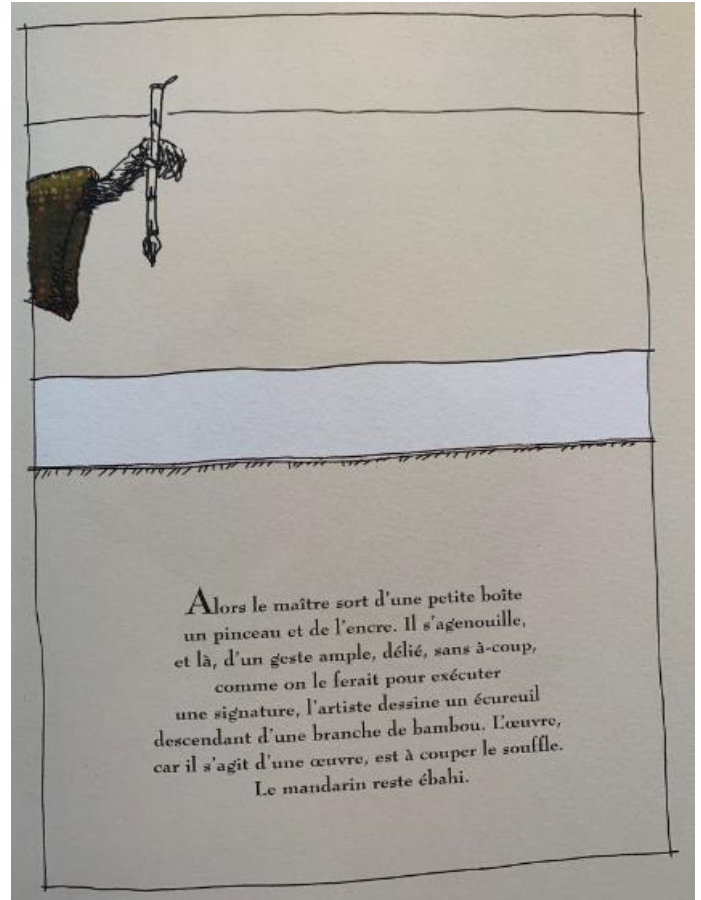


Crois-tu que le mandarin a raison de réagir de la sorte?

À sa place, aurais-tu toi aussi été en colère?



Que signifie l'expression avec empressement?



Comment crois-tu qu'il soit possible que le maître des estampes ait pu produire un dessin avec autant de justesse et aussi rapidement?

Trouve un synonyme au mot ébahi.

Crois-tu que le mandarin est content du travail final du maître des estampes? Qu'est-ce qui te permet de l'affirmer?

Selon toi, quelles techniques l'auteur a-t-il utilisées pour faire les illustrations?

Comment imagines-tu la suite de l'histoire?

# Doing Good Together

## Consigne à l'élève

Are you preoccupied by plastic pollution? Do you ever wonder what you could do to help? Let's find out how Boyan Slat and Afroz Shah were able to rise up to the challenge.

- Watch the first video (about Boyan Slat) and the second video (about Afroz Shah).
- Read the statements in appendix 1.
- Check  if the statement was mentioned in the first or second video.
- If you are curious about Boyan Slat's invention, watch the third video!
- Organize a clean up in your neighbourhood with your family. You may follow the steps given on the website.
- Using the model in appendix 2, write a short description of your litter pick up experience.

## Matériel requis

- Click [here](#) to watch the first video.
- Click [here](#) to watch the second video.
- Click [here](#) to watch the third video.
- Click [here](#) to view the website.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant en apprendra davantage sur deux figures inspirantes qui ont mené à terme des projets d'envergure pour contrer la pollution par le plastique. Ensuite, il pourra organiser une collecte de déchets dans votre quartier et écrire une courte description de son expérience.

Votre enfant s'exercera à :

- Comprendre des textes;
- Relever des ressemblances et des différences entre deux personnes et deux projets;
- Établir un lien entre des textes et son expérience personnelle;
- Écrire un texte descriptif.

Source : Activité proposée par Bonny-Ann Cameron, conseillère pédagogique (Commission scolaire de la Capitale), Lysiane Dallaire, enseignante-ressource (Commission scolaire de la Rivière-du-Nord), Marie-Michèle Gagnon, enseignante (Commission scolaire de la Rivière-du-Nord), Dianne Elizabeth Stankiewicz, conseillère pédagogique (Commission scolaire de la Beauce-Etchemin), Lisa Vachon, conseillère pédagogique (Commission scolaire des Appalaches), et Émilie Racine, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Portneuf).

# Annexe – Doing Good Together

## APPENDIX 1

		Boyan Slat (first video)	Afroz Shah (second video)
1	He is from India.		
2	He wants to remove plastic from the environment.		
3	He encouraged a lot of people to volunteer in his project.		
4	He uses science and technology to clean the ocean.		
5	He visits villages and local communities to explain to people how to recycle.		
6	He had the idea of his project while scuba diving in Greece.		
7	His project lasted 112 weeks.		
8	His project will be used all over the world.		
9	He participated in the World's Largest Beach Cleanup.		
10	He was 16 when he started the project.		
11	He uses trucks, bulldozers and buckets for his project.		
12	He wants to clean the Great Pacific Garbage Patch.		
13	He recycles the plastic he picks up.		

**APPENDIX 2 – MODEL**

**MODEL**

*Date: date*

*Location: city*

*Address: write your complete address*

*I am name. I am age years old. I was inspired by...(Boyan Slat / Afroz Shah).. to pick up the trash in my neighbourhood. On my neighbourhood cleanup, I ...*

*I found ...*

*I picked up ...*

*I saw ...*

*I recycled ...*

*I helped ...*

*I collected ...*

*I used ...*

*...*

include a  
picture of  
your  
project

---

---

---

---

---

---

---

# Bataille navale

## Consigne à l'élève

- Sur sa feuille, chaque joueur positionne les six bateaux sur sa carte.
  - Sur ta carte, dessine une ligne correspondant à chacun des six bateaux. Trace cette ligne (voir sous les modèles de bateau), en plaçant les points sur des intersections du plan cartésien.
  - Les bateaux (les lignes) peuvent être placés en position horizontale ou verticale.
- À tour de rôle, chaque joueur nomme les coordonnées d'un point dans le but de trouver les six bateaux de son adversaire.
  - Si les coordonnées correspondent à un point où se trouve un bateau de l'adversaire, il doit te dire : « Touché! ». Sur ta feuille, marque ce point sur la carte de ton adversaire.
  - S'il n'y a pas de bateau sur ce point, il te dit « À l'eau! ». Marque ce point d'une autre couleur.
  - Lorsqu'un bateau entier est découvert, ton adversaire te dit « Touché, coulé! ».
- Le premier joueur à découvrir les six bateaux de son adversaire remporte la partie.

## Matériel requis

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

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Cette activité peut être réalisée avec les enfants de 5<sup>e</sup> et de 6<sup>e</sup> année.

Votre enfant s'exercera à :

- Repérer des objets dans l'espace;
- Nommer des points du plan cartésien à l'aide des coordonnées.
- Il faut d'abord nommer la coordonnée horizontale (vers la droite ou la gauche, à partir du zéro), puis la coordonnée verticale (vers le haut ou vers le bas, à partir du zéro). Par exemple, les coordonnées du point situé sur la 3<sup>e</sup> ligne à droite du zéro et sur la 5<sup>e</sup> ligne sous zéro sont (3, -5).

Vous pourriez :

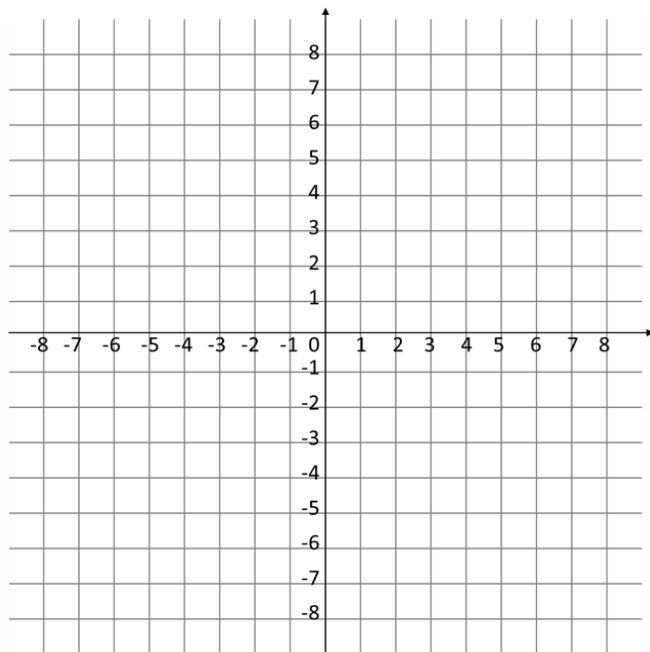
- Utiliser du papier quadrillé pour que votre enfant trace les deux plans cartésiens (grilles 10 x 10 avec des flèches et des graduations);
- Jouer à une version simplifiée : votre enfant place les bateaux et vous chercher leur emplacement;
- Proposer à votre enfant de jouer avec un ami, en ligne ou au téléphone.

Source : Activité inspirée d'une proposition de Janik Drapeau, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Kamouraska-Rivière-du-Loup).

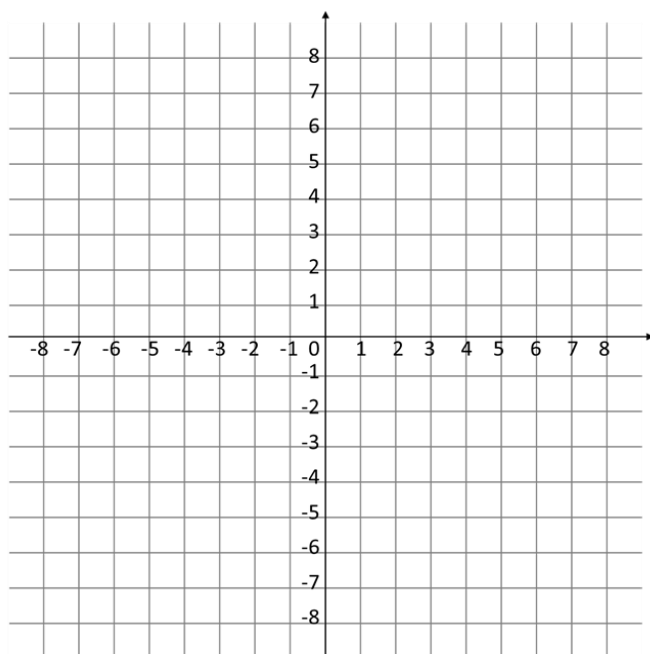


# Annexe – Les cartes et les bateaux

Ta carte



La carte de ton adversaire



Les bateaux à placer :



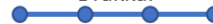
Voilier



Navire  
porte-conteneur



Drakkar



Sous-marin  
nucléaire



Traversier



Kayak



# À vos masques !

## Consigne à l'élève

En cette période de pandémie, nous pouvons nous protéger, entre autres, grâce au masque. Celui-ci protège les autres de nos gouttelettes. Une des caractéristiques à respecter dans la conception d'un masque est la perméabilité à l'air. À la manière d'un ingénieur qui doit choisir les meilleurs matériaux, tu devras investiguer pour trouver ceux qui permettent de bien respirer. Lis les consignes détaillées à l'annexe 1.

## Matériel requis

- Cinq échantillons de matériaux d'au moins 15 cm x 25 cm (tissu, essuie-tout, mouchoir de papier, etc.).
- Vaporisateur rempli d'eau (facultatif).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Réaliser une expérience pour découvrir les propriétés de différents matériaux;
- Noter ses observations sur la perméabilité à l'air;
- Communiquer ses recommandations;
- Utiliser un vocabulaire précis pour parler de ce qu'il fait.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à être le plus précis possible dans la description de ses observations;
- Encourager votre enfant à tester chacun des matériaux plus d'une fois, mais aussi à les combiner;
- Inciter votre enfant à utiliser le vocabulaire de l'annexe 2;
- Rappeler à votre enfant les [recommandations de la Santé publique](#).

Source : Activité proposée par Donald Gaudreau, conseiller pédagogique (Commission scolaire de la Pointe-de-l'Île), et Geneviève Morin, conseillère pédagogique (Commission scolaire de Montréal).

# Annexe – À vos masques! : les étapes

## Consigne à l'élève

En cette période de pandémie, nous pouvons nous protéger, entre autres, grâce au masque. Celui-ci protège les autres de nos gouttelettes. Une des caractéristiques à respecter dans la conception d'un masque est la perméabilité à l'air. À la manière d'un ingénieur qui doit choisir les meilleurs matériaux, tu devras investiguer pour trouver ceux qui permettent de bien respirer.

## Étapes à suivre

1. Trouve cinq matériaux à tester pour identifier ceux qui permettent de bien respirer, c'est-à-dire de faire librement une dizaine de bonnes inspirations et expirations.
2. Place un à un les matériaux devant ton nez et ta bouche (sans trop écraser ton nez) et respire normalement pendant 30 secondes.
3. Pour chaque matériau, note dans un tableau tes observations sur la perméabilité à l'air :
  - Le matériau laisse respirer librement;
  - Le matériau bloque un peu la respiration;
  - Le matériau ne permet pas de respirer.
4. Note aussi d'autres caractéristiques (chaleur, humidité, résistance, etc.).
5. Refais les étapes 2 et 3 pendant des durées différentes : 1 minute, 1 minute 30 secondes et 2 minutes.
6. Communique ce que tu as découvert à tes parents en utilisant le vocabulaire proposé à l'annexe 2.

Fais attention de tester des matériaux qui sont vraiment différents. Voici des idées : papier mouchoir, papier essuie-tout, taie d'oreiller, drap, serviette, débarbouillette, chandail (t-shirt), linge à vaisselle, etc.

## Consigne de sécurité

- Attention! Ne choisis pas de matériaux qui peuvent t'étouffer, comme des sacs en plastique.
- Si, pendant les tests, tu éprouves de la difficulté à respirer, change tout de suite de matériau.

## Pour aller plus loin

Envie de pousser un peu plus loin l'investigation? Utilise plusieurs couches du même matériau ou une combinaison de matériaux. Fais une fiche aide-mémoire des consignes à respecter pour éviter d'être contaminé (se laver les mains, ne pas porter les mains au visage, respecter le principe de distanciation, etc.). Tu peux également explorer le site de la [Santé publique](#) et ses recommandations.



## Annexe – À vos masques! : les mots

Utilise les mots suivants pour t'exprimer plus clairement pendant et après ton expérience.

Air	Hygiène
Absorber, absorption	Inspiration, inspirer
Buée	Imperméable
Chaud	Matériau (coton, polyester, spandex, papier, rayonne, lin, nylon...)
Chiffon	Odeur
Confort	Opaque
Coton	Perméable
Danger	Respiration, respirer
Eau	Sec
Épaisseur	Sécurité
Expiration, expirer	Tissage, tissé
Humide	Tissu

# Annexe – Modèle de fiche d'observation des résultats

A vos masques! Tableau des résultats

Légende  
 : premières observations  
 : observations ajoutées

MATÉRIAU	30 s	1 min	1 min 30 s	2 min
Papier mouchoir (observation: le mouchoir est plus petit que 25 cm)	respire <sup>très</sup> librement un peu chaud (moins que les autres)			
Debarbouillette (ratine de coton)	<ul style="list-style-type: none"> <li>respire librement</li> <li>chaud</li> <li>bucces dans les lunettes</li> </ul>			
Taie d'oreiller (coton et polyester)	<ul style="list-style-type: none"> <li>bloque un peu l'air</li> <li>chaud</li> </ul>			

# Informe-toi sur ce que tu bois et passe à l'action

## Consigne à l'élève

### Activité 1 : De l'eau ou du jus?

- Regarde cette [vidéo](#).
- Que retiens-tu?
- Bois-tu de l'eau tous les jours?

### Activité 2 : Passe à l'action

- Réalise l'entraînement proposé dans la [vidéo](#).
- Au besoin, adapte les mouvements en fonction de tes capacités.

Consulte le site [Reste actif!](#) pour accéder à l'ensemble des activités proposées au primaire et au secondaire, aux activités spéciales et à d'autres ressources.

## Matériel requis

- Aucun.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- S'informer sur l'eau et le jus;
- Expérimenter l'entraînement proposé.

Vous pourriez :

- Soutenir votre enfant dans son apprentissage en le questionnant sur ce qu'il a appris à propos de l'eau et du jus;
- Faire les activités avec lui, ou alterner l'accompagnement et l'autonomie, selon l'activité.

# Le temps d'une chanson

## Consigne à l'élève

- Faire de la musique est un bon moyen d'oublier nos soucis, de contrôler nos émotions et de les exprimer.
- Voici donc un défi qui t'aidera à passer à travers ces journées plus difficiles le « temps d'une chanson ».

## Tâche à réaliser : Apprendre une nouvelle chanson chaque semaine, mélodie et paroles.

- Choisis une chanson que tu aimes, en français ou en anglais. Tu peux trouver des suggestions sur ce site : <http://sites.csdrapeurs.qc.ca/musique/choralies/karaokes.htm>.
- Commence ton apprentissage par le refrain, puis apprends les couplets dans l'ordre et à ton rythme (un couplet par jour ou plus).
- Si tu veux aller plus loin et que tu disposes d'un instrument harmonique, tu peux aussi apprendre à t'accompagner toi-même. Tu peux trouver les accords de la plupart des chansons connues sur des sites gratuits en ligne.
- À la fin de la semaine, présente ta chanson à ta famille ou enregistre-toi.
- Tu peux faire ta chanson en t'accompagnant avec ton instrument, a capella, c'est-à-dire sans accompagnement instrumental ou en version karaoké.
- Fais le suivi de tes apprentissages en utilisant l'annexe.

## Matériel requis

- Disques compacts, accès Internet (facultatif).
- Instrument de musique harmonique : clavier, piano, ukulélé, guitare, selon ce que tu apprends à l'école (facultatif).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Utiliser ses capacités auditives et sa mémoire.

Vous pourriez :

- Proposer à votre enfant d'apprendre une de vos chansons préférées.

## Annexe – Le temps d’une chanson

**Journal de bord (imprimer le nombre de copies nécessaires)**

**Semaine du :** \_\_\_\_\_

Titre de la chanson : \_\_\_\_\_

Auteur (paroles) : \_\_\_\_\_

Compositeur (musique) : \_\_\_\_\_

Interprète : \_\_\_\_\_

Apprendre les paroles de cette chanson a été : Facile Moyen Difficile

Apprendre la mélodie par rapport au rythme : Facile Moyen Difficile

Apprendre la mélodie par rapport au registre (de la note la plus grave à la plus aiguë) : Facile Moyen Difficile

Apprendre l’accompagnement instrumental (optionnel) Facile Moyen Difficile

À la suite de l’écoute de ton enregistrement ou de ta présentation devant « public », comment évalues-tu ta performance? Excellente Bonne Moyenne Faible



# Le temps d'une chanson

## Consigne à l'élève

Sais-tu ce qu'est une danse en ligne? C'est une danse de groupe pratiquée individuellement, c'est-à-dire que les personnes peuvent se placer l'une derrière l'autre, côte à côte ou encore en deux lignes se faisant face. On trouve des danses en ligne de tous les styles (traditionnel, social, rock, etc.) Les danses country appartiennent également à ce style.

Amuse-toi à apprendre et à inventer une danse en ligne!

## Matériel requis

- Un support visuel pour indiquer le point de départ (cerceau, ruban adhésif).
- De la musique, idéalement de style « folk » ou « country » (suggestion : Léo Gagné - 2 Frères).
- Le document en annexe.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Se diriger dans l'espace.
- Apprendre une chorégraphie.
- Utiliser son imaginaire et sa créativité.

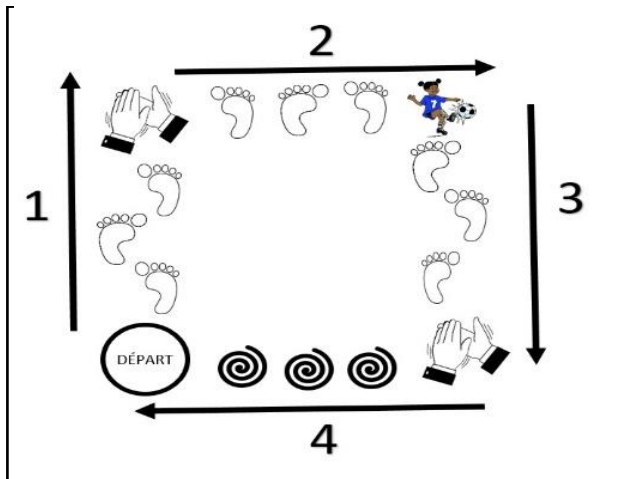
Vous pourriez :

- Apprendre la danse avec votre enfant et danser avec lui !

Source : Activité proposée par Rachel Sénéchal, spécialiste en musique et danse, école de la Fourmière (Commission scolaire des Premières-Seigneuries).

## Annexe – Danse en ligne

A. Apprends la chorégraphie à l'aide du schéma suivant

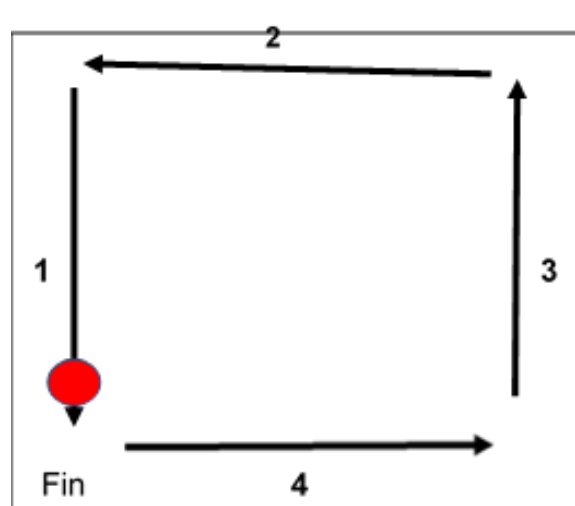
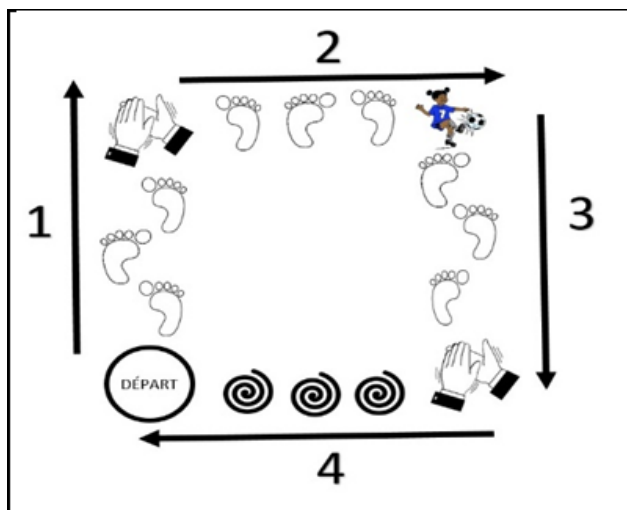


1. Fais trois pas vers l'avant, puis tape des mains.
2. Fais trois pas de côté vers la droite, puis allonge la jambe comme si tu bottais un ballon.
3. Recule de trois pas, puis tape des mains.
4. Retourne à la case départ en tournant sur toi-même.

Effectue tous ces mouvements en suivant le rythme de la musique!

5. Répète plusieurs fois.
6. Refais la chorégraphie, mais en bougeant comme si tu portais des accessoires de « cow-boy » ou de « cow-girl » (ex. : chapeau, ceinture, cheval, lasso).

B. Une fois que tu as terminé la chorégraphie, refais-la à l'inverse (4-3-2-1), donc repars de l'autre côté.



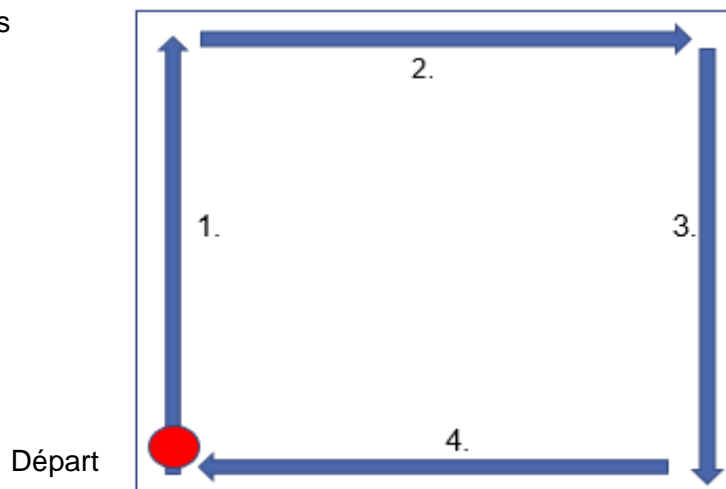
## Annexe – Danse en ligne (suite)

C. Adapte la chorégraphie que tu viens d'apprendre pour qu'elle devienne ta propre danse en ligne. Trouve un code pour l'écrire, la mémoriser et, pourquoi pas, l'enseigner aux membres de ta famille!

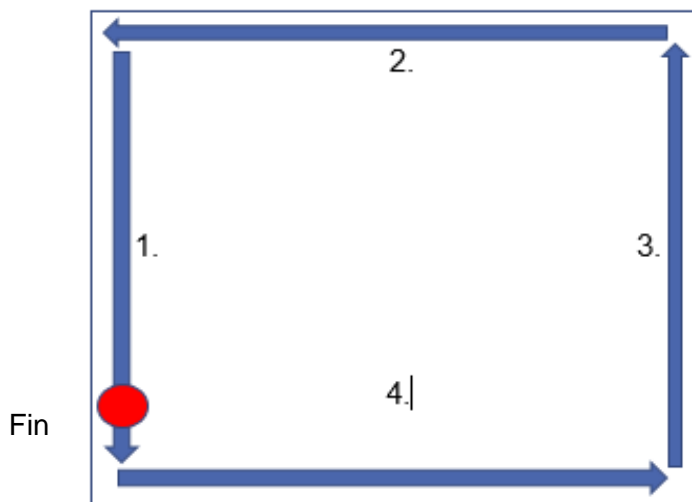
Voici les consignes :

1. À partir de la chorégraphie précédente (B.), expérimente un changement sur chaque ligne (ex. : ligne 1 = changement de niveau, ligne 2 = changement d'amplitude, ligne 3 = ajout de bras, ligne 4 = percussions corporelles).
2. Expérimente plusieurs actions, pense à bien diriger ton regard puis fais un choix.
3. Utilise des formes, des pictogrammes ou d'autres symboles pour garder des traces de ta « nouvelle » danse en ligne.

1<sup>ère</sup> fois



2<sup>e</sup> fois



# Notre mur à nous

## Consigne à l'élève

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

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

## Matériel requis

- Il est possible de télécharger les documents requis ou de réaliser l'activité directement [en ligne](#).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Cette activité permettra à votre enfant de réfléchir aux différentes façons dont les membres d'une société peuvent s'exprimer et laisser des traces.

Votre enfant s'exercera à :

- Reconnaître des valeurs et différents moyens d'expression.

Vous pourriez :

- Établir, avec votre enfant, une définition commune de la notion de « valeur »;
- Aider votre enfant à comparer différents moyens d'expression (particulièrement en ce qui a trait aux médias sociaux);
- Participer à la création d'un mur de publications personnalisé.

Source : Activité proposée par l'équipe du Service national du RÉCIT du domaine du développement de la personne et disponible sur [ecralamaison.ca](http://ecralamaison.ca).

# Des repères culturels

## Consigne à l'élève

Cultive ton désir d'apprendre en t'intéressant à la commémoration de la vie d'une personne.

- Les repères culturels sont des éléments de culture significatifs, propres à une société. Ils sont représentatifs d'une époque, de coutumes, de valeurs, etc.
- Choisis une personne de ton entourage ou une personnalité publique dont la carrière, les actions ou la personnalité t'inspirent.
  - Relève ou imagine un événement, une valeur, un objet, une réalisation artistique, etc., associé à cette personne et qui pourrait être représentatif de sa vie.
  - Présente le repère culturel ainsi relevé ou imaginé à une personne de ton entourage. Échange avec elle pour lui faire découvrir de quelle personne ou de quelle personnalité publique ce repère rappelle la carrière, les actions ou la personnalité.

Porte maintenant ton attention sur le sens à donner à un repère culturel.

- L'analyse d'un repère culturel propre à une société permet de mieux en comprendre le parcours et les caractéristiques.
- Analyse le repère culturel présenté en annexe à l'aide de la grille qui le suit.

## Matériel requis

Selon la disponibilité des ressources, voici ce qui pourrait être utile :

- Matériel d'écriture (papier, carton, crayons, etc.) et matériel d'impression.
- Appareil numérique muni d'une connexion Internet.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Les repères culturels sont des objets d'apprentissage signifiants sur le plan culturel, dont l'exploitation en classe permet à l'élève d'enrichir son rapport à lui-même, aux autres ou au monde. L'exploitation des repères culturels est susceptible de développer sa sensibilité, contribuant ainsi à l'émergence d'une réaction esthétique; de favoriser sa réflexion sur son identité; d'éveiller ses sens; de stimuler son imaginaire; de l'amener à exercer sa pensée critique; et de susciter chez lui des habitudes de fréquentation de lieux culturels.

## Annexe – Repère culturel

### Chibougamau



Source : 0x010C (2016). Panneau indiquant l'entrée de la ville de Chibougamau, Québec, Canada. Document consulté en ligne à : [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2016-11\\_Chibougamau\\_city\\_limit\\_sign.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2016-11_Chibougamau_city_limit_sign.jpg), le 28 avril 2020.

# Annexe – Grille d'analyse d'un repère culturel

1. Description du repère culturel	
<hr/> <hr/>	
2. Situe dans l'espace le repère culturel : À quel territoire correspond-il? Où cette manifestation culturelle peut-elle être vue? Quel est son lieu de création?	
<hr/> <hr/>	
3. À quelle(s) réalité(s) le repère culturel se rapporte-t-il?	
Alimentation <input type="checkbox"/>	Habillement <input type="checkbox"/>
Arts <input type="checkbox"/>	Langue <input type="checkbox"/>
Coutume <input type="checkbox"/>	Religion <input type="checkbox"/>
Croyances <input type="checkbox"/>	Science <input type="checkbox"/>
Divertissement <input type="checkbox"/>	Territoire <input type="checkbox"/>
4. À l'aide des ressources à ta disposition, détermine pourquoi ce repère culturel est représentatif d'une époque de l'histoire du Québec et de son territoire.	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

Au besoin, consulte la page [Chibougamau](#) du site Web de la Commission de toponymie du Québec.