

5/6<sup>e</sup>

Le 26 mai – le 1 juin

Bonjour 5/6s and parents!

It's the end of May already! Your learning is continuing at home and I have finally accepted that I MAY not see you until the fall. This makes me a little sad because not all of us were able to acknowledge our last day together as I wish we could have.

Learning from home can be very relaxing but also quite frustrating. Remember that I am here for YOU. Call me, text me, email me, message me on Teams. I will get back to you as soon as I can IF I do not answer immediately. I want you to feel confident in your learning and remember that you can do this! Learning new concepts from home can be tricky. Let me know if you're getting frustrated, or if you find something too easy.

Aside from completing your school booklets I hope you have had time to enjoy being home with your family and video chat with friends. My kids are loving the freedom of home and being able to play with mommy and daddy all day long (as we attempt to complete our school work). Sometimes I get excited for their afternoon nap! We spend a lot of time playing tag, What Time is it Mr. Wolf, Hide'n'Seek, Eye Spy, and in our back yard.

During this and the next booklet we will be looking at science based texts (through the internet and hopefully some articles). The readings will be based primarily on space technology and some on earth. This will also cover parts of our last science unit that was going to happen this spring. When reading the websites given for the French readings, I strongly suggest that you BOOKMARK the site until after you have completed the creating section of your assignment.

Next week you will be asked to create a visual representation of something related to what we have read/continue to read about in French. This visual representation can be in the form of a drawing (art based), creating a 3D model, or a paper mobile. The goal of doing another creation project is not for parents to go purchase supplies. Students are encouraged to use materials at home and to ask me for supplies. I still have modeling clay, and various crafting resources available at school for students to use. PLEASE ASK for materials if you do not have something particular at home, IF I do not have what you are asking for we can brainstorm together to think of alternative supplies. You will have two weeks to create, submitting pictures/drawings for Tuesday, June 16<sup>th</sup>.

THINGS TO REMEMBER:

- Library books MUST be returned as soon as possible
- ELA novel study book
- French graphic novel (~50pages)
- Any boots/shoes not claimed yet are in the hallway by classroom.

**Contact me (during the school day)**

204-481-1558

[dkosi@sunrisesd.ca](mailto:dkosi@sunrisesd.ca)

office.com -> Teams 5et6 francais

mardi  
le 26 mai

# mathe

## Hasard et probabilité – classer les événements

Box - Probability measures how likely something is to happen. An event that is certain to happen has a probability of 1. An event that is impossible has a probability of 0. An event that has an even or equal chance of occurring has a probability of  $1/2$  or 50%.

#1 - Are these events impossible, certain or an even chance? Complete this table. The first one has been done for you.

#2 - Draw a line to match each spinner with the correct statement

- It is unlikely that this spinner will stop on grey
- It is certain that this spinner will stop on grey.
- There is an even chance that this spinner will stop on grey.

#3 - Matilda is going to put 9 blocks in a bag using some of each type and then ask a friend to choose one without looking. If she wants to make it more likely that a cylinder is chosen and less likely that a cube is chosen, how many of each block should she place in the bag? Circle the blocks she could choose.

#4 - Show the probability of each event by placing a, b, c and d on the probability scale below

- You will get an even number when you spin Spinner 1.
- You will get an odd number when you spin Spinner 2.
- You will get a number when you spin Spinner 1.
- You will get a face when you spin Spinner 2.

#5 - This machine dispenses a random marble each time its button is pressed. Of the 40 marbles in the machine, 2 are blue, 6 are red, 13 are green and 19 are orange.

- Which colour is most likely to be dispensed?
- Which colour is least likely to be dispensed?
- Charlie likes green but dislikes red. Adrian likes red but dislikes orange. Who is more likely to get what they want, Charlie or Adrian? Why?
- Write the colour in order, from the most likely to the least likely to be dispensed

#6 – Use red, yellow, green and blue pencils to shade these spinners

- Shade Spinner 1 so there is an equal chance of the arrow landing on red or yellow.
- Shade Spinner 2 so the arrow is most likely to land on yellow.
- Shade Spinner 3 so there is no chance of the arrow landing on blue.
- Shade Spinner 4 so the arrow is least likely to land on blue or red.

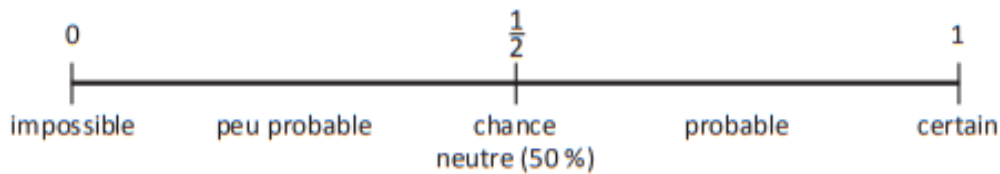
# Hasard et probabilité – classer des événements

La probabilité mesure les chances ou les risques que quelque chose se produise.

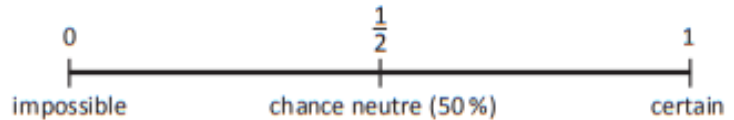
Un événement qui se produira **certainement** a une probabilité de 1.

Un événement **impossible** a une probabilité de 0.

Un événement qui a une chance **neutre** ou **égale** de se produire a une probabilité de  $\frac{1}{2}$  ou de 50 %.



- 1 Ces événements sont-ils impossibles, certains ou neutres? Complète ce tableau. Pour t'aider, la première réponse t'est donnée.



Événement	Probabilité
Le mois après juin sera février.	<i>impossible</i>
Tu obtiendras un chiffre impair en jetant un dé simple.	
L'année 2010 sera suivie de 2007.	
Lorsque tu lanceras une pièce de monnaie, elle atterrira sur le côté pile.	
Le jour après samedi sera dimanche.	

- 2 Relie d'un trait chaque toupie à l'énoncé qui lui correspond.

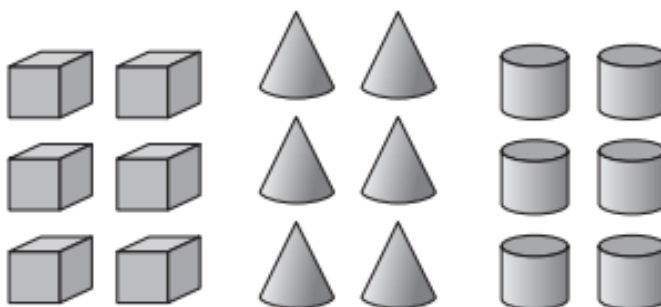


Il est **peu probable** que cette toupie s'arrête sur du gris.

Il est **certain** que cette toupie s'arrêtera sur du gris.

Il y a une **chance neutre** que cette toupie s'arrête sur du gris.

- 3 Matilda dispose de ces blocs géométriques.



cubes

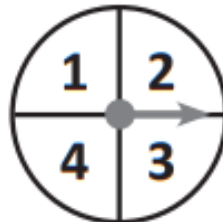
cônes

cylindres

Matilda va mettre 9 blocs dans un sac, quelques-uns de chaque type, et demander à un ou une camarade d'en choisir un sans regarder. Si elle veut augmenter la probabilité qu'un cylindre soit choisi et diminuer celle qu'un cube soit choisi, combien de chaque bloc devrait-elle mettre dans le sac? Encerle les blocs qu'elle pourrait choisir.

# Hasard et probabilité – classer des événements

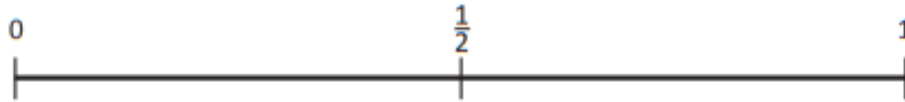
- 4 Indique la probabilité de chaque événement en inscrivant a, b, c et d sur l'échelle de probabilité ci-dessous :



Toupie 1



Toupie 2



- a Tu tomberas sur un chiffre pair lorsque tu feras tourner la toupie 1.  
b Tu tomberas sur un chiffre impair lorsque tu feras tourner la toupie 2.  
c Tu tomberas sur un chiffre lorsque tu feras tourner la toupie 1.  
d Tu tomberas sur une face lorsque tu feras tourner la toupie 2.

- 5 Ce dispositif distribue une bille chaque fois que l'on appuie sur son bouton. Parmi les 40 billes dans la machine, 2 sont bleues, 6 sont rouges, 13 sont verts, et 19 sont orange.



- a La bille à quelle couleur a le plus de chances d'être distribuée? \_\_\_\_\_  
b La bille à quelle couleur a le moins de chances d'être distribuée? \_\_\_\_\_  
c Charlie veut billes de couleur verte et ne veut pas rouge. Adrian veut rouge et ne veut pas orange. Qui a le plus de chances d'obtenir ce qu'il veut : Charles ou Adrien? Pourquoi?

- d Écris les couleur en ordre, de celui qui a le plus de chances d'être distribué à celui qui en a le moins.

- 6 Utilise des crayons jaunes, verts et bleus pour hachurer ces toupies :

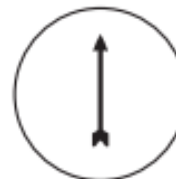
Toupie 1



Toupie 2



Toupie 3



Toupie 4



- a Hachure la toupie 1 de sorte qu'il y ait autant de chances de tomber sur du rouge que sur du jaune.  
b Hachure la toupie 2 de sorte que la flèche ait plus de chances de tomber sur du jaune.  
c Hachure la toupie 3 de sorte que la flèche n'ait aucune chance de tomber sur du bleu.  
d Hachure la toupie 4 de sorte que la flèche ait le moins de chances de tomber sur du bleu ou du rouge.

# français/Sciences

## Fiche 2.7 (et tableau)

This is a variation of 'Go Fish' but as an individual game.

1. Cut out the cards.
2. Students pick a base word then try to match a prefix or suffix to it.
3. Record the word in the chart provided.
4. Game is finished once all the base words are used.

Example: I found "fille" and I can only think of words that include suffixes. After taking a moment to think of all the suffixes I reduce my options to only "-ette." In this column on the chart I will record my word "fillette."

\*\*\*Be careful when adding prefixes/suffixes. Words may need to be slightly modified to accommodate the new affixe.

eg. fille + ette = fillette (I removed the 'e' at the end of fille to accommodate for the suffixe)

## Reading/Comprehension (science related)

- The website shown needs to be used to answer the questions asked on the following worksheet "C'est quoi un satellite?."
- I have attached a printed copy for those who cannot access the internet

(<https://www.espace-sciences.org/juniors/questions/c-est-quoi-un-satellite>)





## Fiche 2.7.1 | La pêche aux mots (Cartons)

Fiche 2.7.1 (suite)

**Cartons-bases**

tresser	moteur	locataire
espoir	canion	animateur
accusé	cloche	mensuel
auteur	accord	place
centenaire	polluer	fille

**Cartons-bases (suite)**

jupe	élever	jeune
hockey	démarrer	marier
ski	bousculer	arbitrer
gentil	chasser	galoper
riche	faible	glisser



Cartons-affixes

dé- ou dés-

-age

co-

-esse

bi-

-ade

-ette

-eur





## Fiche 2.7 La pêche aux mots

Ecris TOUT le mot (avec le préfixe/suffixe) dans la colonne qui correspond.

prefixes			suffixes				
bi-	co-	dé- /dés-	-ade	-age	-esse	-ette	-eur

# C'est quoi un satellite?

<https://www.espace-sciences.org/juniors/questions/c-est-quoi-un-satellite>

Vas sur le site-web ci-dessus et répondez aux questions suivantes dans les phrases complètes, sauf si indiqué.

1. Qu'est-ce que les satellites peuvent tourner autour ?

---

---

2. Comment sont les satellites envoyés en espace ?

---

---

3. Depuis le premier satellite envoyé en 1957... (écris le nombre)

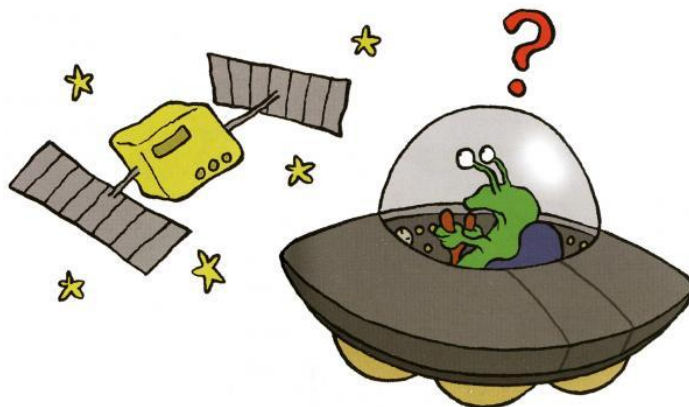
a. Combien étaient lancés en espace ? \_\_\_\_\_

b. Combien fonctionnent aujourd'hui ? \_\_\_\_\_

4. Pourquoi les satellites suivent-ils leur propre route appelée une orbite ?

---

---



## C'est quoi un satellite ?

### C'est un objet qui tourne autour d'une planète.

Il peut tourner autour de la Terre ... ou d'une autre planète ! La Lune est le seul satellite naturel de notre planète Terre. Mais par exemple, Mars en possède 2 et Jupiter plus de 60 !

Des satellites artificiels fabriqués par l'Homme et envoyés dans l'Espace au moyen de fusées tournent également autour de la Terre.

Depuis le lancement du tout premier satellite Spoutnik, le 4 octobre 1957, plus de 20 000 satellites ont été lancés. 600 d'entre eux fonctionnent aujourd'hui. On les utilise pour regarder la télévision, téléphoner, prévoir la météo, observer la Terre et le ciel, utiliser un GPS ...

### Chacun sa route.

En tournant très rapidement autour de la Terre, les satellites s'en rapprochent peu à peu. Certains tournent au même rythme que la Terre en 24 heures exactement. De ce fait, ils restent toujours au-dessus du même point de notre planète : on les appelle alors des satellites géostationnaires. Les satellites suivent des routes appelées orbites. Chacun a la sienne pour ne pas tamponner les autres!

mercredi

le 27 mai



# mathe

## hasard et probabilité – mettre en relation les fractions et la probabilité

box - So far we have looked at the language of chance and outcomes either being at 0 (impossible), 1/2 (even) or 1 (certain). But what is the likelihood of outcomes in the unlikely range or the likely range? Outcomes in these ranges can be expressed as either fractions, decimals or %.

Remember that when finding the chance or likelihood of an event occurring, we must look at all possible outcomes.  $\text{chance} = \frac{\text{likelihood of event occurring}}{\text{number of possible outcomes}}$

#1- There are 20 beads in a bag that are all the same size and shape. There are 6 glass, 4 steel, 3 clay, 7 brass.

- If you choose one bead without looking, which bead are you most likely to get?
- Which bead are you least likely to get?
- Show the chance of selecting each type of bead as a fraction:  
glass , steel ,brass , clay
- Colour the word that best describes the chance of selecting a clay bead

#2 - Use this table to work out all the possible totals for a pair of five-sided spinners. Colour match the totals. Make all the 6s yellow, all the 4s blue and so on.

#3 - Look at the table above.

- Which total is most likely?
- What is the likelihood of this total occurring? Express your answer as a fraction
- Which total is least likely?
- Express its likelihood as a fraction.

#4 - Complete these tables to show the probability that this die will land on the following numbers.  
(speech bubble: Write the probability as a fraction.)

#5 - Tamsin is playing a game where she is given a choice of how the die should land to signal that it is her turn. Which option gives her the best chance of getting a turn?

When a number less than 4 is rolled / When a number greater than 4 is rolled

#6 - Tilly and Bec were playing a game with these 5 cards. They laid all the cards face down and then took turns turning 2 over. If the 2 cards turned over were the least likely pair of cards, then they scored 100 points. Which two cards do you think scored 100 points? Let's work it out.

- How many possible combinations are there?
- Look closely at the table. Colour in the pairs in the following manner:  
symbol/letter – blue                      letter/symbol – red  
letter/letter – yellow                      symbol/symbol – orange

- c. Count how many of each colour there are in the table
- d. What fraction shows the chance of choosing 2 cards with letters only?
- e. What fraction shows the chance of choosing 2 cards with symbols only?
- f. Circle the correct ending to this sentence: The pair of cards that should score 100 points because they are the least likely to be turned over are...

# Hasard et probabilité – mettre en relation les fractions et la probabilité

Jusqu'à maintenant, nous avons vu le langage de la chance et que les résultats se chiffrent à 0 (impossible), à  $\frac{1}{2}$  (neutre) ou à 1 (certain). Mais quelle est la probabilité des résultats dans le domaine du peu probable ou dans celui du probable? Les résultats de ces domaines peuvent s'exprimer sous forme de fractions, de décimales ou de %.

Rappelle-toi qu'en déterminant la chance ou la probabilité qu'un événement se produise, nous devons tenir compte de tous les résultats possibles.

$$\text{chance} = \frac{\text{probabilité qu'un événement se produise}}{\text{nombre de résultats possibles}}$$

- 1 Une boîte contient 20 morceaux de chocolat qui sont tous de même apparence. Il y a 6 chocolats au lait, 4 au caramel, 3 à la menthe et 7 chocolats noirs.

a Si tu prends un chocolat sans regarder, quelle sorte as-tu le plus de chances de choisir? \_\_\_\_\_

b Quelle sorte de chocolat as-tu le moins de chances d'obtenir? \_\_\_\_\_

c Montre la probabilité de choisir chaque type de chocolat sous forme de fraction :

au lait =  $\frac{6}{20}$     au caramel =  $\frac{\square}{\square}$     chocolat noir =  $\frac{\square}{\square}$     à la menthe =  $\frac{\square}{\square}$

d Colore le mot qui décrit le mieux la chance de sélectionner un chocolat à la menthe :

- 2 Utilise ce tableau afin de trouver tous les totaux possibles avec une paire de toupies à 5 segments. Associe les totaux par couleur. Mets tous les 6 en jaune, tous les 4 en bleu et ainsi de suite.



		Toupie 1				
		1	2	3	4	5
Toupie 2	1	2				6
	2	3				
	3	4		6		
	4	5				
	5	6				10

- 3 Examine le tableau ci-dessus.

a Quel total est le plus probable? \_\_\_\_\_

b Quelle est la probabilité que ce total survienne?  $\frac{\square}{\square}$   
 Exprime ta réponse en fraction.

c Quel total est le moins probable? \_\_\_\_\_

d Exprime sa probabilité sous forme de fraction.  $\frac{\square}{\square}$

# Hasard et probabilité – mettre en relation les fractions et la probabilité

- 4 Complète ces tableaux pour indiquer la probabilité que ce dé tombe sur les chiffres suivants :

Écris la probabilité sous forme de fraction.



Événement	Probabilité
1	
Un chiffre impair	
Un chiffre supérieur à 2	
4	

Événement	Probabilité
3	
5	
7	
Un chiffre pair	



RAPPELLE-TOI

- 5 Tamsin joue à un jeu où elle peut choisir parmi différentes options la façon dont le dé signalera son tour en atterrissant.

Quelle option lui donne la meilleure chance d'avoir un tour?

Lorsqu'un chiffre inférieur à 4 est obtenu

Lorsqu'un chiffre supérieur à 4 est obtenu

- 6 Billy et Rebecca ont joué à un jeu avec ces 5 cartes. Ils ont posé toutes les cartes face cachée, puis en ont retourné 2 à tour de rôle. Si les 2 cartes retournées formaient la paire de cartes la moins probable, ils marquaient alors 100 points.

Selon toi, quelles sont les 2 cartes qui ont rapporté 100 points? Découvrons-les.



20 paires possibles							
😊	A	A	😊	♥	😊	X	😊
😊	♥	A	♥	♥	A	X	A
😊	X	A	X	♥	X	X	♥
😊	★	A	★	♥	★	X	★
★	😊	★	A	★	♥	★	X

- a Combien y a-t-il de combinaisons possibles?

- b Observe le tableau. Colore les paires de la manière suivante :
- symbole/lettre – bleu
  - lettre/symbole – rouge
  - lettre/lettre – jaune
  - symbole/symbole – orange

- c Compte combien il y en a de chaque couleur dans le tableau :

bleu \_\_\_\_\_ jaune \_\_\_\_\_

rouge \_\_\_\_\_ orange \_\_\_\_\_

- d Quelle fraction montre la chance de choisir 2 cartes comportant des lettres seulement?


- e Quelle fraction montre la chance de choisir 2 cartes comportant des symboles seulement?


- f Encerle la combinaison qui devrait finir cette phrase : La paire de cartes qui devrait rapporter 100 points parce qu'elle a le moins de chances d'être retournée est :

symbole/lettre      lettre/symbole  
 lettre/lettre      symbole/symbole

# français/Sciences

## fiche 2.8.1

1. Coupe les cartes de fiches 2.8.1
2. Cherche les cartes qui vont ensemble (ils créent une phrase.)

eg. Les **pommes** poussent dans un...pommier

3. Colle les cartes sur l'espace des deux feuilles suivantes.

## Agence spatiale canadienne

<https://www.asc-csa.gc.ca/fra/satellites/default.asp>

This website has various areas to explore, focus on the 6 identified with a title and a mini text (A découvrir, Satellites d'observation..., Satellites de télécommunications, Satellites scientifiques..., CubeSat, catastrophes naturelles). (Parents, you can access the English version of the site by clicking in the top right corner of the page.) Take some time and explore the information present in each of these areas. Our focus will however, be in *À découvrir*.



## Fiche 2.8.1 | Les « mémomorphos » I (Cartes)

Fiche 2.8.1 (suite)

### Cartes A

Les <b>moises</b> poussent dans un...	Ce qui <b>ratipe</b> est...	On vend du <b>rimat</b> à la...
Les <b>remoisés</b> poussent dans un...	Ce qui <b>poilore</b> est...	On vend de la <b>profeuse</b> à la...
Les <b>toires</b> poussent dans un...	Ce qui <b>trimate</b> est...	On vend du <b>frimol</b> à la...
Les <b>lommés</b> poussent dans un...	Ce qui <b>soimille</b> est...	On vend du <b>criam</b> à la...

### Cartes B

moisier	ratipant	rimaterie
remoisier	poilorant	profeuserie
toirier	trimatant	frimolerie
lommier	soimillant	criamerie





## Fiche 2.8.1 – Les « mésomorphos »

Il faut trouver les deux cartes qui correspondent et ensuite, colle les cartes sur cette feuille.

## Fiche 2.8.1 – Les « mésomorphos »

Il faut trouver les deux cartes qui correspondent et ensuite, colle les cartes sur cette feuille.

# Agence spatiale canadienne

Consulte le site web <https://www.asc-csa.gc.ca/fra/satellites/default.asp>. Explore le site un peu et identifie 3 faits intéressants à toi. Ensuite, clique sur le titre vers le milieu **À découvrir**. Lis-le, ensuite, remplis les tirets avec le mot du texte.

1. Du site-web indiqué ci-haut, quel information as-tu trouvé intéressante? (identifie trois faits parmi les 6 parties vers le milieu dont tu as exploré : A découvrir, Satellites d'observation..., Satellites de télécommunications, Satellites scientifiques..., CubeSat, catastrophes naturelles)

a. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Depuis la mise en orbite du premier satellite en 1957, les technologies spatiales ont \_\_\_\_\_ évolué et sont de plus en plus utilisées à travers le monde.

Aujourd'hui, le nombre grandissant de satellites orbitant autour de la Terre trouvent des applications dans divers domaines, comme l'\_\_\_\_\_ ,

les \_\_\_\_\_ , la navigation et les \_\_\_\_\_ .

Nous les avons rarement à l'esprit, pourtant ces satellites jouent un rôle essentiel dans notre

\_\_\_\_\_ . Ils contribuent sensiblement à notre bien-être et nous permettent de réaliser nos objectifs d'une façon innovante.

Tous les jours, les satellites \_\_\_\_\_ et \_\_\_\_\_ répondent aux besoins de nombreux utilisateurs du Canada et du monde entier. Depuis l'espace, ils fournissent des renseignements et des services à l'appui des télécommunications mondiales, de l'économie, de la sécurité et de la défense, de la gestion des situations d'urgence, de l'environnement et de la santé.

L'évolution technologique mènera à coup sûr à l'accroissement du potentiel des satellites. De nouveaux marchés émergeront et les occasions prometteuses se multiplieront, repoussant ainsi les \_\_\_\_\_ des technologies spatiales.

jeudi

le 28 mai

# mathe

## hasard et probabilité – expériences basées sur le hasard

box - Before we conduct a chance experiment, we need to work out what all the possible outcomes are. This helps us to look at how likely a particular outcome is and if the results are surprising or not. To do this, we can use a tree diagram. We count the boxes at the end of the diagram to find the total number of options.

#1 - Lisa is ordering her lunch from the canteen. She has a choice of whole wheat or 7-grain, lettuce or tomato, tuna or ham.

- Complete this tree diagram to show all of her options
- How many different sandwich combinations does Lisa have to choose from?

#2 - 3 coins are tossed together.

- Fill in this tree diagram to work out all the combinations that are possible when 3 coins are tossed.
- Follow the tree branches to find out the possibility of throwing

3 heads

3 tails

2 heads, 1 tail

1 head, 2 tails

Box - In the last activity, you completed a tree diagram showing all the possible outcomes of a toss of 3 coins. There are 8 different ways that the coins can land. This is known as theoretical probability. Sometimes we refer to this as 'the odds' as in, 'the odds were against them' or 'he beat the odds'. Theoretical probability is what we expect to happen on paper, but in real life, events don't always occur that way. The theoretical probability of the 3 coins landing on HHH is 1 out of 8. So if I toss 3 coins 8 times, I can say I should get HHH once and only once. But does this really happen?

#3 - Fill in the sentences to show the theoretical probability:

- If I toss 3 coins in the air 8 times, HHH should appear \_\_\_\_\_.  $1/8$  of 8 = \_\_\_\_\_
- So if I toss 3 coins in the air 16 times, HHH should appear \_\_\_\_\_.  $1/8$  of 16 = \_\_\_\_\_
- If I toss 3 coins in the air 24 times, HHH should appear \_\_\_\_\_.  $1/8$  of 24 = \_\_\_\_\_

#4 - Now try it out. Work with a partner and throw 3 coins in the air, 24 times. Record your results

#5 - What happened? How many HHH landed? Was it the same as the theoretical possibility?

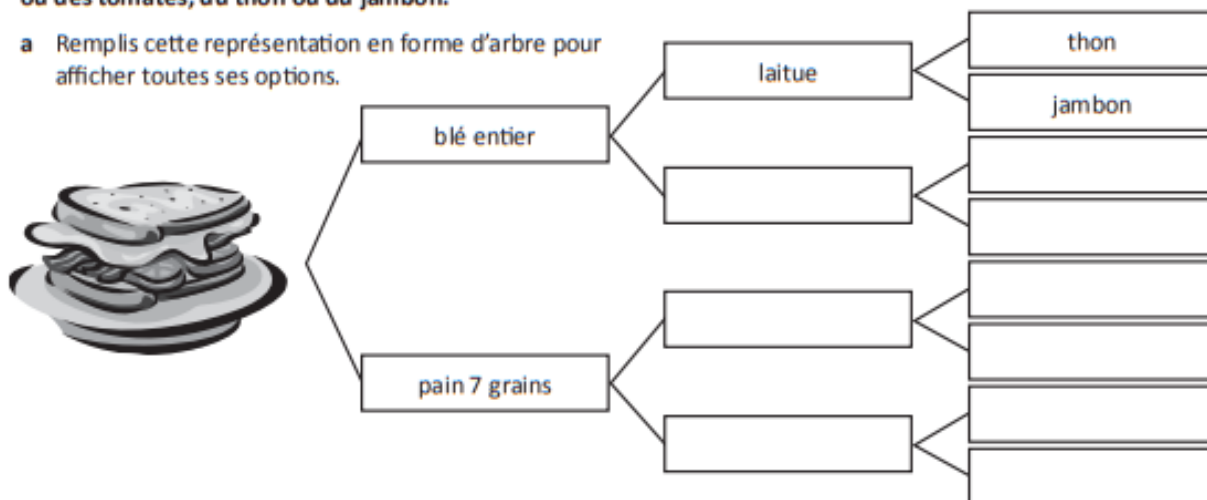
#6 - Try it again. Are your results the same or different?

# Hasard et probabilité – expériences basées sur le hasard

Avant de réaliser une expérience basée sur le hasard, il faut connaître tous les résultats possibles. Ces connaissances nous aident à analyser la probabilité d'un résultat spécifique et à déterminer si les résultats sont surprenants ou non. Pour ce faire, nous pouvons utiliser une représentation en forme d'arbre. Nous comptons les cases au bout du diagramme pour savoir le nombre total d'options.

**1** Lisa commande son repas du midi à la cantine. Elle a le choix entre du pain blanc ou du pain brun, de la laitue ou des tomates, du thon ou du jambon.

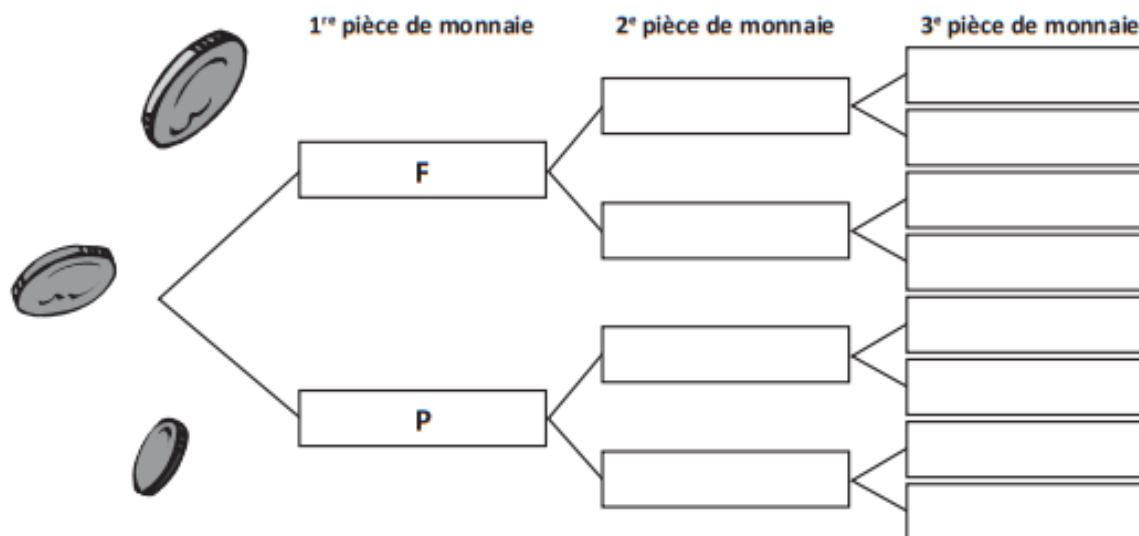
**a** Remplis cette représentation en forme d'arbre pour afficher toutes ses options.



**b** Parmi combien de combinaisons de sandwich différentes Lisa doit-elle choisir? \_\_\_\_\_

**2** Trois pièces de monnaie sont tirées ensemble à pile ou face.

**a** Remplis cette représentation en forme d'arbre pour découvrir toutes les combinaisons possibles lorsque 3 pièces de monnaie sont tirées à pile ou face.



**b** Suis les branches des arbres pour découvrir la possibilité d'obtenir :

3 côtés face 


    3 côtés pile 


    2 côtés face, 1 côté pile 


    1 côté face, 2 côtés pile 


# Hasard et probabilité – expériences basées sur le hasard

À la dernière activité, tu as rempli une représentation en forme d'arbre montrant tous les résultats possibles d'un tirage à pile ou face de 3 pièces de monnaie. Les pièces de monnaie peuvent atterrir dans 8 agencements différents.

Nous appelons ce phénomène la probabilité théorique. Parfois, nous y référons en tant que « statistiques », comme dans l'expression « les statistiques jouaient contre eux » ou « faire mentir les statistiques ». La probabilité théorique est ce qui devrait arriver sur papier, mais dans la vraie vie, les événements ne se passent pas toujours comme prévu.

La probabilité théorique des 3 pièces de monnaie qui atterrissent sur FFF est de 1 sur 8. Donc, si je lance 3 pièces de monnaie 8 fois, je peux affirmer que je devrais obtenir FFF une seule fois. Mais est-ce que les choses se passent vraiment comme ça?



**3** Complète les phrases pour indiquer la probabilité théorique.

- a Si je lance 3 pièces de monnaie dans les airs **8 fois**, FFF devrait se manifester une fois.  $\frac{1}{8}$  de 8 = \_\_\_\_\_
- b Si je lance 3 pièces de monnaie dans les airs **16 fois**, FFF devrait se manifester \_\_\_\_\_.  $\frac{1}{8}$  de 16 = \_\_\_\_\_
- c Si je lance 3 pièces de monnaie dans les airs **24 fois**, FFF devrait se manifester \_\_\_\_\_.  $\frac{1}{8}$  de 24 = \_\_\_\_\_

**4** Maintenant, essaie ce qui suit. Travaille avec un ou une partenaire et lancez 3 pièces de monnaie dans les airs, à 24 reprises. Notez vos résultats.

Possibilités	F F F																									
	F F P																									
	F P P																									
	F P F																									
	P P P																									
	P P F																									
	P F F																									
	P F P																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
	Lancers																									

**5** Qu'est-ce qui est arrivé? Combien as-tu obtenu de FFF? Les résultats correspondent-ils à la probabilité théorique?

**6** Essaie de nouveau. Tes résultats sont-ils pareils ou différents?

Possibilités	F F F																									
	F F P																									
	F P P																									
	F P F																									
	P P P																									
	P P F																									
	P F F																									
	P F P																									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
	Lancers																									



# français/Sciences

## Fiche 2.9

- Cut on the DOTTED lines.
- This is a puzzle that needs to be pieced together.
  - The goal: to join base words with a prefix OR suffix.

eg; haut + faire = ne fonctionne pas

haut + eur = hauteur (ceci fonctionne)

- Glue the completed puzzle on the page provided. The glued puzzle will appear in the same format as it does before pieces are cut out.

## 10 fois où les satellites t'ont rendu service aujourd'hui

(found on Agence spatiale canadienne, À découvrir – le bas vers le droit), or type in this address.

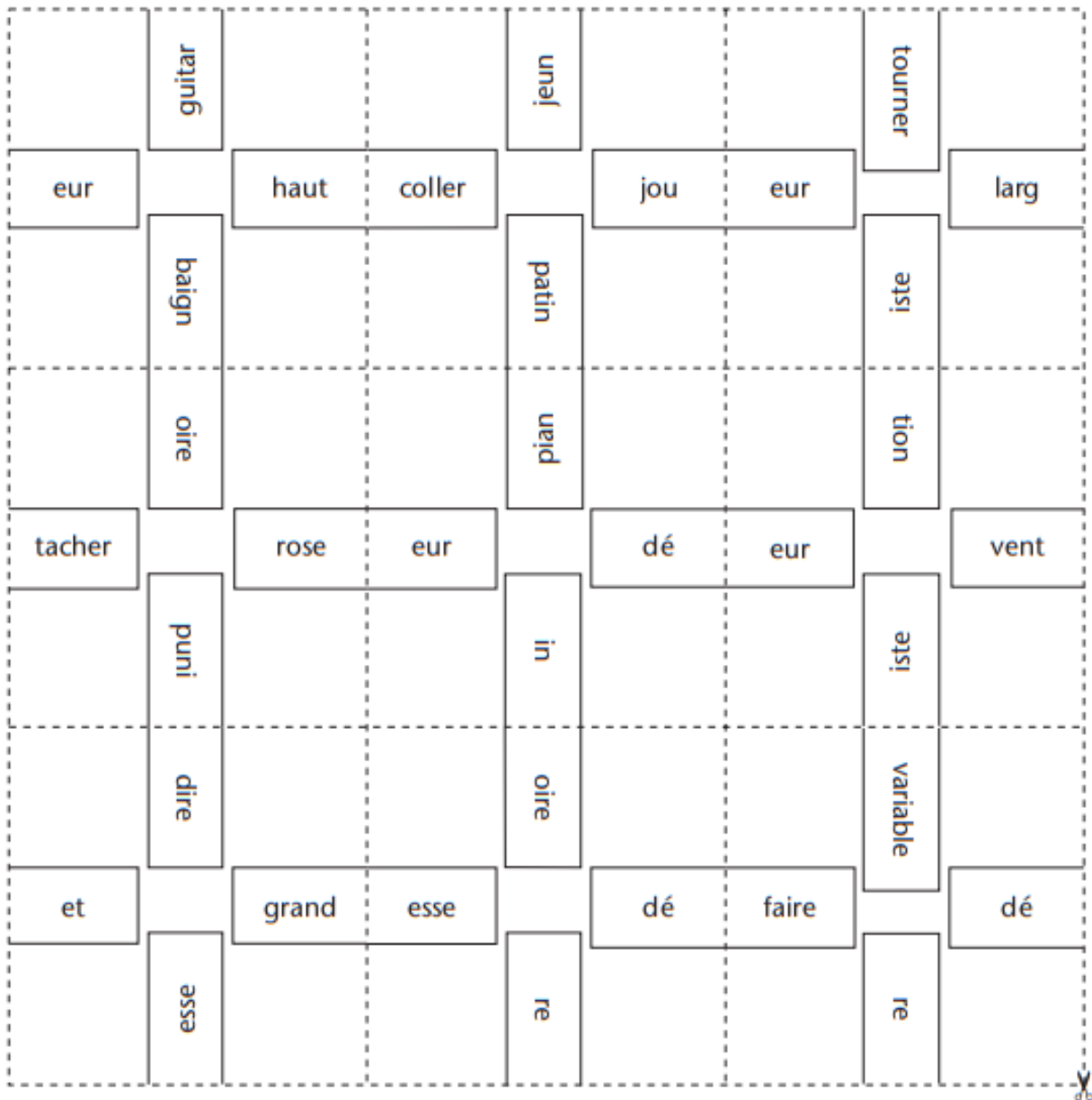
<https://www.asc-csa.gc.ca/fra/satellites/quotidien/10-fois-ou-les-satellites-t-ont-rendu-service.asp>

1. Read the information presented on this part of the site.
2. Answer the questions



## Fiche 2.9.1 | Assemble-moi! (Casse-tête)

Découpe les morceaux du casse-tête, puis assemble-les de façon à former un carré de trois morceaux de côté.





**Fiche 2.9.1** | Assemble-moi! (Casse-tête)


## 10 fois où les satellites t'ont rendu service aujourd'hui

1. Ceci est une liste de comment les satellites affectent ta vie. Numéroté les options suivantes à l'ordre le plus étonnant (1) au moins (10).

a. Manger ton bol de céréales le matin. \_\_\_\_\_

b. Regarder le match à la télé. \_\_\_\_\_

c. Appeler ta mère avec un téléphone satellite. \_\_\_\_\_

d. Publier une story sur Instagram. \_\_\_\_\_

e. Payer ton latte avec ta carte bancaire. \_\_\_\_\_

f. Connaître la météo pour ta sortie de ski. \_\_\_\_\_

g. Suivre le vol de ton ami Alex en temps réel. \_\_\_\_\_

h. Traverser le pont pour aller souper chez ta tante. \_\_\_\_\_

i. Documenter ta recherche sur l'état de la couche d'ozone. \_\_\_\_\_

j. Te rendre avec Vinita dans le « super petit bistro qui vient d'ouvrir » \_\_\_\_\_

2. Est-ce que toutes ces façons des satellites appliquent à toi ? Pourquoi ?

---

---

---

3. Lesquelles applications des satellites n'appliquent pas à toi ? (fais une liste)

_____	_____
_____	_____
_____	_____

vendredi

le 29 mai

# mathe

## hazard et probabilité – juste ou injuste

box - When everyone has the same chance of winning a game or competition, it is fair. It is unfair when everyone does not have the same chance of winning. For example look at the cards above. Jack wins if he draws a card with a smiley, Jo wins if she draws a card with a heart shape on it. Do both players have the same chance of winning? NO

#1 - Jess and Sam play a game with spinners where they each spin their spinner 5 times and add up all the numbers. The person with the biggest total wins.

- a. Is this fair or unfair?
- b. Explain why:

#2 - You are playing a game using a spinner and cubes. You are given a cube randomly and then the spinner is spun. If it lands on your colour cube, you are out. Colour the cubes to make the game fair.

#3 - Matty invented a card game for 2 players where each player has 5 cards and turns them over face down. Players then draw a card at the same time. If it has 5 dots you win a point. What should Player 2's cards look like to make the game fair?

Box - A game of chance for two players You will need: Two six-sided dice and two counters. How to play:

1. Each player places a counter on their own Start space.
2. The players take it in turns to roll both dice and calculate the difference between the two numbers they roll. Player 1 moves UP a space when the difference is 0, 1 or 2. Player 1 moves DOWN a space when the difference is 3, 4 or 5. Player 2 moves DOWN a space when the difference is 0, 1 or 2. Player 2 moves UP a space when the difference is 3, 4 or 5.
3. The players keep taking turns. The first player to get to Home is the winner

#4 - Use this grid to work out the pairs of numbers that could be rolled using two dice and the differences between them. Colour the 0, 1 and 2 differences. Circle the 3, 4 and 5 differences.

- a. Is the game above fair? What did you notice?
- b. How could this game be improved?



# Hasard et probabilité – juste ou injuste

Lorsque tout le monde a la même chance de gagner à un jeu ou à une compétition, c'est **juste**. C'est **injuste** lorsque tout le monde n'a pas la même chance de gagner.



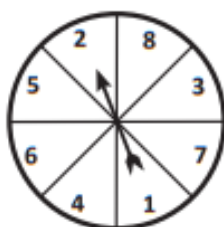
Par exemple, regarde les cartes ci-dessus. Jacques gagne s'il tire une carte ornée d'un bonhomme sourire; Joannie gagne si elle tire une carte ornée d'un cœur.

Les deux joueurs ont-ils la même chance de remporter la victoire?

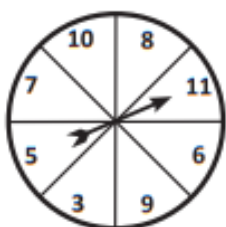
Encerle la phrase qui dit vrai.

Oui, c'est juste      Non, c'est injuste

- 1 Jessica et Samuel jouent à un jeu à base de toupies où ils font tourner leur toupie 5 fois et additionnent tous les nombres. La personne qui a le total le plus élevé gagne.



La toupie de Jessica

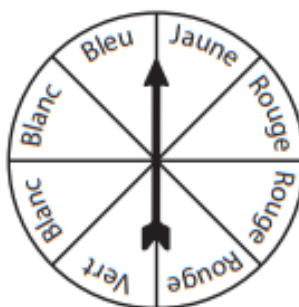


La toupie de Samuel

a Est-ce juste ou injuste? \_\_\_\_\_

b Explique pourquoi :

- 2 Tu joues à un jeu avec une toupie et des cubes. On te donne un cube au hasard, puis on fait tourner la toupie. Si elle s'arrête sur la couleur de ton cube, tu sors du jeu. Colore les cubes de façon à ce que le jeu soit équitable.



- 3 Mathieu a inventé un jeu de cartes pour 2 joueurs dans lequel chaque joueur a 5 cartes et les place face cachée. Ensuite, les joueurs tirent une carte à la fois. Si elle présente 5 points, tu en marques un. Comment devraient se présenter les cartes du joueur n° 2 pour que le jeu soit équitable?

Les cartes du joueur n° 1



Les cartes du joueur n° 2



# Hasard et probabilité – juste ou injuste

## Un jeu de hasard pour deux joueurs

Vous aurez besoin de :  
Deux dés à 6 faces et de 2 jetons.

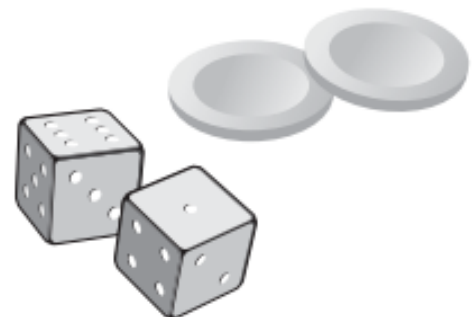
Règles du jeu :

- Chaque joueur place un jeton sur sa propre case de départ.
- À tour de rôle, les joueurs jettent les deux dés et calculent la différence entre les deux chiffres obtenus.  
Le joueur n° 1 MONTE son jeton d'une case lorsque la différence est de 0, de 1 ou de 2.  
Le joueur n° 1 DESCEND son jeton d'une case lorsque la différence est de 3, de 4 ou de 5.  
Le joueur n° 2 DESCEND son jeton d'une case lorsque la différence est de 0, de 1 ou de 2.  
Le joueur n° 2 MONTE son jeton d'une case lorsque la différence est de 3, de 4 ou de 5.
- Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle.  
Le premier joueur qui parvient à « Arrivée » est le gagnant.

Arrivée	
Départ du joueur n° 1	Départ du joueur n° 2

- 4 Sers-toi de cette grille pour déterminer les paires de chiffres qui pourraient être obtenues avec deux dés et les différences entre eux. Colore les différences de 0, de 1 et de 2. Encerle les différences de 3, de 4 et de 5.

-	1	2	3	4	5	6
1	0	1	2			
2	1	0	1			
3	2	1	0			
4	3			0		
5					0	
6						0



- a Le jeu ci-dessus est-il juste? Qu'as-tu remarqué?

---



---

- b Comment ce jeu pourrait-il être amélioré?

---



---

# ELA

## **Punctuation**

- Make the corrections indicated.

## **Titles & headlines**

- Titles and headlines are essentially very similar. The big difference is that a person often associates titles with stories and headlines with articles and newspapers. However all forms of text tell some sort of story.
- Read the information in the text « titles. » This will help you with the Headlines activity and tomorrow's task.

## Punctuation

Name: \_\_\_\_\_

- 60.** Find and correct the 4 punctuation errors. Then rewrite the sentence.

A teenager in Miami Florida once sneezed for 155 days, in a row?

## Punctuation

Name: \_\_\_\_\_

- 61.** Find and correct the 4 punctuation errors. Then rewrite the sentences.

Doctor Rene Laennec invented the stethoscope! It was a rolled-up sheet of paper, The doctor put one end on a patients chest and pressed his ear to the other end;

## Punctuation

Name: \_\_\_\_\_

- 62.** Find and correct the 6 punctuation errors. Then rewrite the sentences.

Diane Sheer of London England, is the worlds fastest stamp licker? She licked 225 stamps; and stuck them onto envelopes. in just five minutes:

# Titles

A good title is attention-grabbing and makes people want to read your story. Here are some ways to come up with the perfect title.

## Title tip

It's a good idea to wait until you've finished writing your story before you start choosing a title.

## Find a theme

You might find a title in your story itself – look for a key theme, a central character, or a phrase that sums up the story.

This is a list of titles F. Scott Fitzgerald came up with for his novel *The Great Gatsby*.

On the Road to West Egg  
Trimalchio in West Egg  
~~The High-Dancing Lover~~ ☆  
Gold-Hatted Gatsby ☆  
Under the Red, White and Blue  
Among Ash-Heaps and Millionaires

This is a reference to the American flag. America is a central theme of the novel.

## Tempt your readers

Make your title sound catchy and intriguing, so your readers will want to tell their friends about it.

Try using alliteration (words with repeated consonant sounds).

The Two Towers

Of Mice and Men

Wuthering Heights

JURASSIC PARK

Heart of Darkness

The Boy Who Sailed The Ocean In An Armchair

Settings and place names can make emotive titles.

These titles paint powerful visual descriptions.

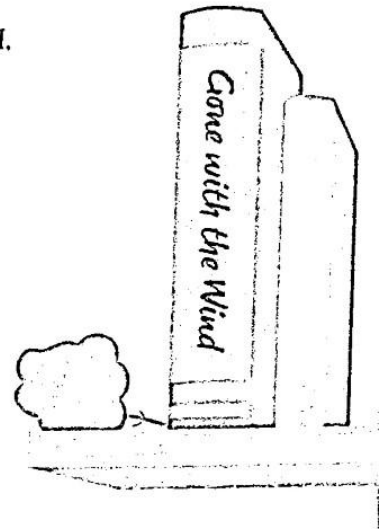
# Borrow from others

Lift words and phrases from an existing work, such as a poem, book or song.

This poem about lost love inspired Margaret Mitchell's famous novel, *Gone with the Wind*.

I have forgot much, Cynara! gone with the wind,  
Flung roses, roses riotously with the throng...

[From "Non sum qualis  
eram bonae sub regno Cynarae"  
by Ernest Dowson]



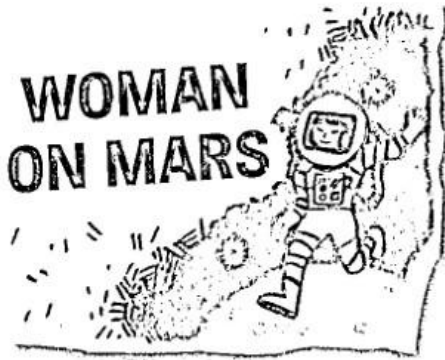
# HEADLINES

A good headline in a magazine or news article tells you what the article is about and makes you want to read on. Here are some tips for writing headlines that make a big impact with only a few words.

Headlines don't have to be full sentences.

Slang and abbreviations can help save you space.

Cut unnecessary words. You can go into detail in the article.



Now try rewriting these sentences to turn them into snappy headlines.

A girl has been awarded a science prize for her new invention.

Some local children have come first in a talent competition.

A rare purple flower with an orange stem has been found in a park by the swings.

Blank lines for rewriting the sentences into snappy headlines.

## PLAYING WITH WORDS

These wordplay techniques can help to catch readers' attention.

**Rhyme**

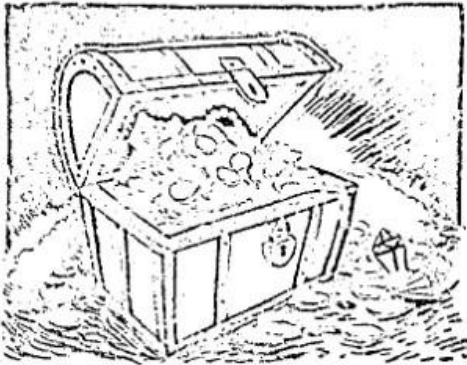
**Alliteration** — repeating the same letter sound.

**Puns** — jokes using words that have more than one meaning.

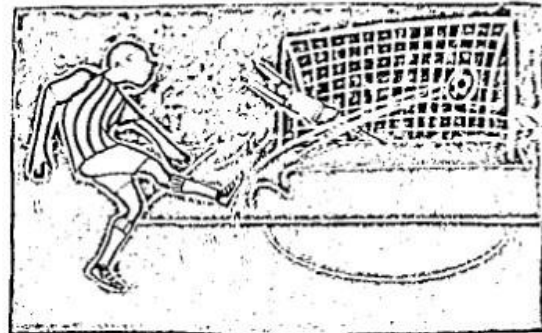




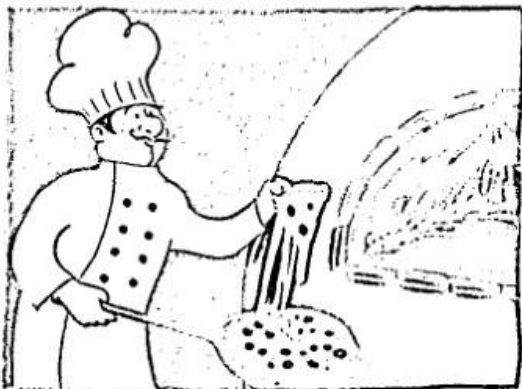
Try writing headlines to go with these news stories and pictures.



Archaeologists in Mexico have discovered a hoard of treasure buried over 500 years ago.



Rovers took the championship after their star player, Scott Storrie, scored the winning goal against United.



Marco's Pizza has been named the country's very best restaurant after a public vote.





lundi

le 1 juin

# mathe

## Mathletics

\*\*\* I will be assigning special tasks to do today that can ONLY be completed online. I will assign the tasks by 9:30am.\*\*\*

These tasks are only offered in English and are based on the math activities completed this week. You will have the day to complete the tasks. (It is the first time I have used these activities, so we're learning how to do them together. They just looked too fun to not attempt!)

# ELA

## Capitalization

- Find the corrections indicated.

## Writing (organizing ideas)

1. Read instructions for making the “idea generator”
2. Follow the instructions for how to use the idea generator. Remember to write down what you chose, as this becomes part of your story.
3. Answer the questions that are asked on page 3 to create the OUTLINE of your story. Please answer ALL parts of the questions. (character 1&2, setting, in the beginning, what’s next, in the end)

Capitalization

Name: \_\_\_\_\_

30. Find and mark the 3 capitalization errors. Then say the tongue twister three times fast!

horrible hilda hears hairy harry holler.



Capitalization

Name: \_\_\_\_\_

31. Find and mark the 3 capitalization errors.

Francis scott Key wrote "The star-Spangled Banner." it's our national anthem.



Capitalization

Name: \_\_\_\_\_

32. Find and mark the 4 capitalization errors.

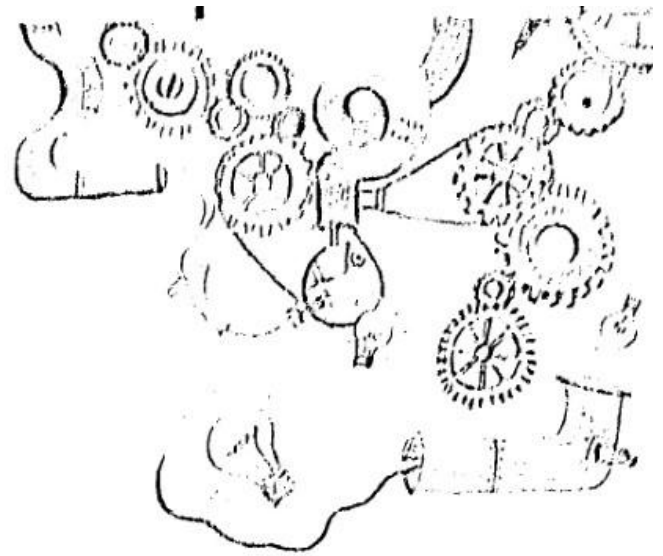
The largest planet in the Solar System is named jupiter.

That's also the name of an ancient roman deity.



# Ideas Generator

Every story starts with an idea. Sometimes all you need is a word or an image to get started. Create your own Ideas Generator following the instructions below.



## Instructions

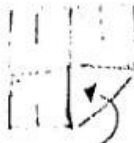
1 Cut along the dotted lines on the page opposite



2 Lay the square with the blank side up



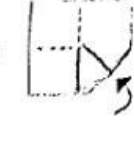
3 Fold each corner into the middle.



4 It will look like this. Now turn it over.



5 Fold each corner into the middle again.



6 It will look like this.



7 Fold in half so it looks like this.



8 Fold in half again to make a crease.



9 Unfold so the square flaps lie along the bottom.

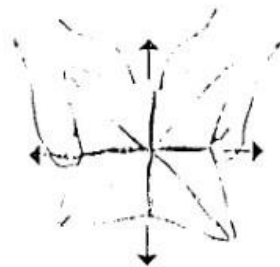


10 Slide your thumbs and fingers under each square flap and pinch.

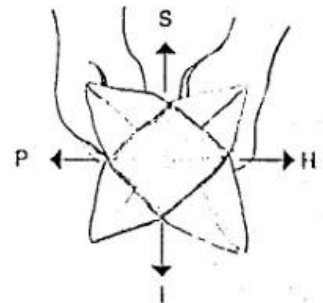


## How to play

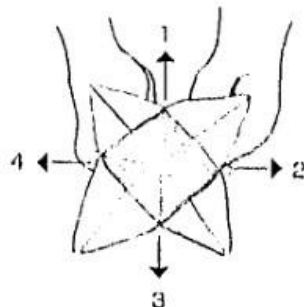
11 Once you've made your Ideas Generator, try pinching and pulling with your fingers to open and close it.



12 Pick a setting from the top, such as 'ship'. Spell out the word, and open and close the Generator each time you say a letter.



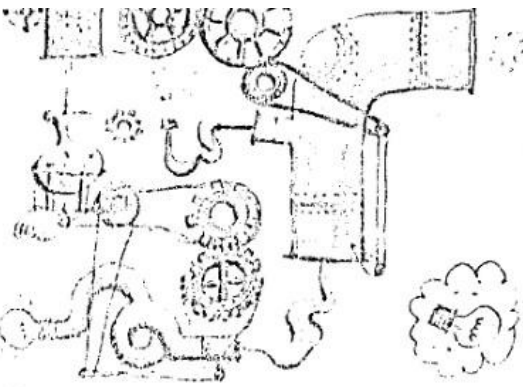
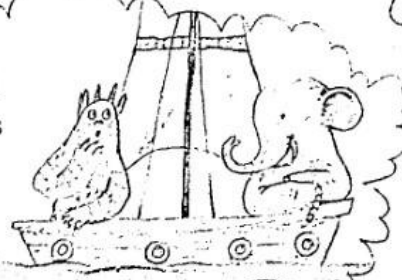
13 Stop when you say the last letter. Pick a character from inside and read out its number. Open and close the Generator that number of times.



14 Then pick another character. Lift the flap and read out the event or situation underneath.



When you've picked a setting, characters and event, you can plan your story on the next page.



A large diamond-shaped graphic divided into eight numbered sections, each containing a character, a setting, and an event. The sections are:

- 1** Robot (Character), Island (Setting), Find a map (Event)
- 2** Pirate (Character), Desert (Setting), Go on a journey (Event)
- 3** Detective (Character), Forest (Setting), Win a prize (Event)
- 4** Elephant (Character), Desert (Setting), A secret crush (Event)
- 5** Schoolboy (Character), Mountains (Setting), Run away from home (Event)
- 6** Monster (Character), Mountains (Setting), Cast a spell (Event)
- 7** Princess (Character), Castle (Setting), Unlock a secret (Event)
- 8** Magician (Character), School (Setting), Missing (Event)

Central icons include a passport, a trophy with '1st', a map, a magnifying glass, a key, a wand, and a suitcase.

Use the ideas you've generated to plan your story below.

### Character 1

Who is your main character? Describe his or her weaknesses and strengths.

### Character 2

Is your secondary character a friend or an enemy?

### Setting

What does your setting look, sound or feel like?

### Beginning

Use the event you picked to get your story started. Does it create challenges for your characters?

### What next?

How do your characters deal with the challenge? Do they work together or against each other to reach a solution?

### In the end

Does your story have a happy or a sad ending? Where do your characters end up?

Now use the next two pages to write your story.





