

# 6<sup>e</sup> ANNÉE DU PRIMAIRE

## Semaine du 4 mai 2020

Jacques Plante, grand gardien de but .....	1
Consigne à l'élève .....	1
Matériel requis .....	1
Information aux parents .....	1
Annexe – Jacques Plante, grand gardien de but .....	2
Food Tricks .....	3
Consigne à l'élève .....	3
Matériel requis .....	3
Information aux parents .....	3
Jeu d'association : les représentations équivalentes .....	4
Consigne à l'élève .....	4
Matériel requis .....	4
Information aux parents .....	4
Annexe – Les écritures fractionnaires .....	5
Annexe – Les écritures décimales .....	6
Annexe – Les surfaces .....	7
Annexe – Les solutions .....	8
Pour y voir plus clair! .....	9
Consigne à l'élève .....	9
Matériel requis .....	9
Information aux parents .....	9
Consigne à l'élève .....	10
Annexe 2 – Les mots pour y voir plus clair! .....	11
Annexe 3 : Modèle de fiche d'observation des résultats .....	12
Annexe – Exemple pour l'organisation de l'expérience .....	13
Bien dans ta peau et Passe à l'action .....	14
Consigne à l'élève .....	14
Matériel requis .....	14
Information aux parents .....	14

Je suis juge à « La voix » .....	15
Consigne à l'élève .....	15
Matériel requis .....	15
Information aux parents .....	15
Annexe 1 – Je suis juge à « La voix » .....	16
Annexe 2 – Je suis juge à « La voix » .....	17
Que reconnais-tu lors de l'écoute? .....	17
Défi moteur .....	18
Consigne à l'élève .....	18
Matériel requis .....	18
Information aux parents .....	18
Annexe – Défi moteur .....	19
Annexe – Défi moteur (suite) .....	20
À toi de jouer : j'ai entendu dire .....	21
Consigne à l'élève .....	21
Matériel requis .....	21
Information aux parents .....	21
Choisir un moyen de transport .....	22
Consigne à l'élève .....	22
Matériel requis .....	22
Information aux parents .....	22
Annexe – Les moyens de transport .....	23

# Jacques Plante, grand gardien de but

## Consigne à l'élève

Le gardien de but Jacques Plante a permis aux Canadiens de Montréal de remporter six coupes Stanley. Tu découvriras que cet homme à la tête dure avait beaucoup d'idées originales pour occuper ses temps libres.

- Prépare ton écoute en répondant aux deux questions suivantes :
  - Que sais-tu du rôle, des défis et des dangers que vivent les gardiens de but au hockey et dans les autres sports?
  - Que sais-tu de Jacques Plante?
- Ton intention est de découvrir pourquoi Jacques Plante a marqué à tout jamais l'histoire du hockey.
- Tu peux écouter plusieurs fois le balado et lire le texte sur le site [Balado découverte](#).
- Clique [ici](#) pour accéder au balado sur Jacques Plante.
- Après ton écoute, complète l'annexe pour laisser des traces de tes découvertes concernant Jacques Plante.

(Si tu as besoin de comprendre comment on joue au hockey, tu peux lire les principales règles du jeu en cliquant sur ce [lien](#).)

## Matériel requis

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

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera :

- À écouter un balado et à en lire le texte;
- À apprendre à connaître un sportif qui a marqué l'histoire du Québec;
- À laisser des traces de ses découvertes sur Jacques Plante.

Vous pourriez :

- Écouter le balado avec votre enfant;
- Poser à votre enfant des questions sur ce qu'il a appris.

## Annexe – Jacques Plante, grand gardien de but



Balado sur Jacques Plante

1. Dessine une information importante ou étonnante que tu as retenue de ton écoute.
2. Explique pourquoi tu as sélectionné cette information. Justifie ta réponse en donnant des détails.

# Food Tricks

## Consigne à l'élève

- Did you know that the pictures of food found in advertisements are often tricked? Think of a burger that you ate in a fast food restaurant. Did it look like it does on the picture?
- Watch the video about taking food pictures for advertisements.
- Make a list of ingredients and what they are replaced by to make them look better on a picture. Use complete sentences. Example: The cheese is replaced by white glue.
- Optional: Try to take a food picture of your own with your parents' permission.

## Matériel requis

- Click [here](#) to watch the video.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant visionnera une vidéo qui présente différentes techniques utilisées en publicité pour présenter la nourriture sous un meilleur jour.

Votre enfant s'exercera à :

- Identifier les éléments essentiels d'un texte;
- Utiliser des éléments d'un texte comme source d'idées.

Vous pourriez :

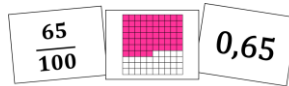
- Lui permettre de tenter l'expérience de prendre une photo publicitaire de nourriture à la maison.

Source : Activité proposée par les conseillères pédagogiques Bonny-Ann Cameron, de la Commission scolaire de la Capitale, Julie Proteau, de la Commission scolaire des Grandes-Seigneuries, et Isabelle Giroux, de la Commission scolaire de la Rivière-du-Nord, ainsi que par Lysiane Dallaire, enseignante-ressource de la Commission scolaire de la Rivière-du-Nord.

# Jeu d'association : les représentations équivalentes

## Consigne à l'élève

- Découpe les cartes de jeu et mélange-les. Tu trouveras trois sortes de cartes : les écritures fractionnaires, les surfaces et les écritures décimales.
- Assemble par paquet de trois les cartes qui représentent le même nombre. Voici un exemple :



## Matériel requis

- Les cartes de jeu qui se trouvent aux pages suivantes.
- Une paire de ciseaux.
- Le solutionnaire, pour les parents, qui se trouve à la dernière annexe.
- Note : Si tu n'as pas la possibilité d'imprimer les cartes de jeu, tu peux faire les associations directement à l'écran.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Le but de cette activité est d'amener l'élève à concevoir différentes façons de représenter un nombre. 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 :

- Lire une fraction et un nombre décimal (nombre à virgule);
- Associer une fraction ou un nombre décimal à une partie d'un tout;
- Associer un nombre décimal à une fraction et vice versa.

Vous pourriez :

- Jouer avec votre enfant;
- Demander à votre enfant de nommer les fractions et les nombres décimaux;
- Demander à votre enfant d'expliquer chacune des associations;
- Limiter le nombre de cartes de jeu (ex. : utiliser seulement les écritures fractionnaires et les écritures décimales ou utiliser moins de cartes de chaque sorte);
- Créer un jeu de mémoire en retournant les cartes face contre table et en tentant de trouver les trios à tour de rôle;
- Jouer à une version en ligne en accédant au site [Mathies](https://mathies.com).

## Annexe – Les écritures fractionnaires

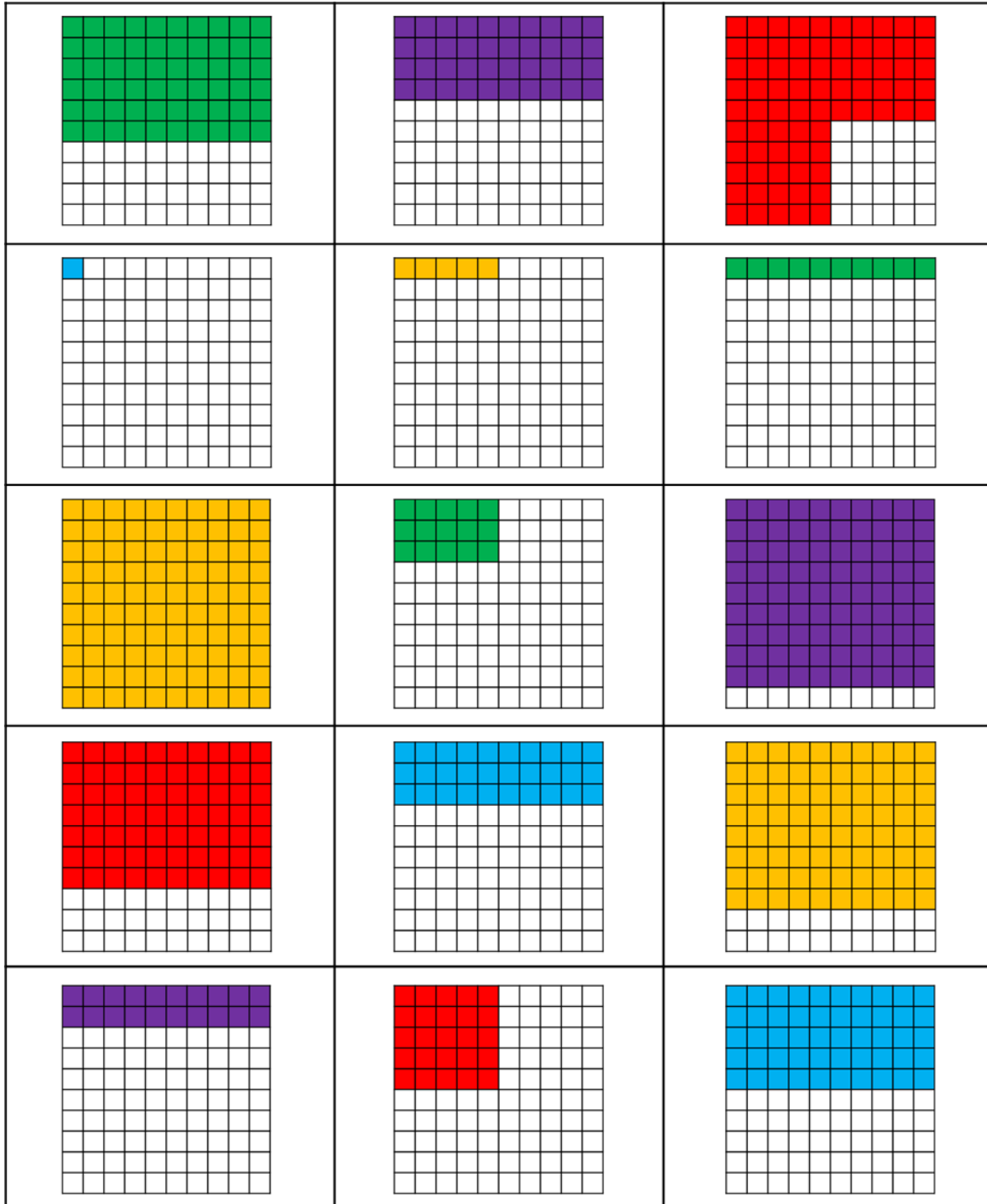
$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{4}$	$\frac{1}{5}$
$\frac{1}{10}$	$\frac{1}{20}$	$\frac{1}{100}$
$\frac{3}{4}$	$\frac{2}{5}$	$\frac{3}{5}$
$\frac{4}{5}$	$\frac{3}{10}$	$\frac{7}{10}$
$\frac{9}{10}$	$\frac{3}{20}$	$1$

## Annexe – Les écritures décimales

<b>0,7</b>	<b>0,3</b>	<b>0,8</b>
<b>1,0</b>	<b>0,15</b>	<b>0,9</b>
<b>0,25</b>	<b>0,5</b>	<b>0,2</b>
<b>0,1</b>	<b>0,01</b>	<b>0,05</b>
<b>0,75</b>	<b>0,6</b>	<b>0,4</b>



## Annexe – Les surfaces



## Annexe – Les solutions

$\frac{1}{2}$	0,5	
$\frac{1}{10}$	0,1	
$\frac{3}{4}$	0,75	
$\frac{4}{5}$	0,8	
$\frac{9}{10}$	0,9	
$\frac{1}{4}$	0,25	
$\frac{1}{20}$	0,05	

$\frac{2}{5}$	0,4	
$\frac{3}{10}$	0,3	
$\frac{3}{20}$	0,15	
$\frac{1}{5}$	0,2	
$\frac{1}{100}$	0,01	
$\frac{3}{5}$	0,6	
$\frac{7}{10}$	0,7	
<b>1</b>	<b>1,0</b>	

# Pour y voir plus clair!

## Consigne à l'élève

À ce moment-ci de l'année, les fenêtres sont sales, très sales! Tes parents auraient sans doute besoin d'aide pour les laver. À la manière d'un chimiste, tu devras découvrir le meilleur liquide pour nettoyer les vitres. Guide-toi sur les consignes détaillées que tu trouveras dans l'annexe 1.

## Matériel requis

- 3 chiffons du même tissu (ex. : 3 linges à vaisselle).
- 1 tasse à mesurer.
- 3 contenants d'environ 250 ml (ex. : tasse, pot, gobelet).
- Eau du robinet.
- Vinaigre blanc (2 cuillères à thé).
- Savon à vaisselle (quelques gouttes).

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Expérimenter différents mélanges de liquides pour nettoyer les fenêtres;
- Observer des résultats et les comparer afin de tirer des conclusions. Il pourra s'inspirer de l'annexe 3 pour noter ses résultats;
- 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 ses mesures de liquide;
- Encourager votre enfant à recommencer plus d'une fois, si c'est nécessaire;
- Inciter votre enfant à utiliser le vocabulaire de l'annexe 2;
- Montrer à votre enfant les symboles de danger qui accompagnent certains produits domestiques.

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

# Annexe 1 – Pour y voir plus clair!

## Consigne à l'élève

À ce moment-ci de l'année, les fenêtres sont sales, très sales! Tes parents auraient sans doute besoin d'aide pour les laver. À la manière d'un chimiste, tu devras découvrir le liquide le plus efficace pour nettoyer les vitres.

## Suis les étapes pour réaliser l'expérience

1. Dans trois contenants différents, prépare trois liquides à tester.

### Préparation des liquides à tester

- Identifie chaque contenant.
- 1<sup>er</sup> liquide : remplis le contenant d'eau du robinet\*.
- 2<sup>e</sup> liquide : remplis le contenant d'eau du robinet\* et ajoute 2 cuillères à thé de vinaigre blanc.
- 3<sup>e</sup> liquide : remplis le contenant d'eau du robinet\* et ajoute 2 gouttes de liquide à vaisselle.

\* 250 ml d'eau.

**Consignes de sécurité**

- Attention! Choisis une fenêtre où il est sécuritaire de faire ton expérimentation.
- Si tu veux faire un test avec un produit commercial, demande la permission à un parent.

2. Choisis une fenêtre sur laquelle tu feras tes tests. Si c'est possible, choisis une fenêtre au soleil pour mieux voir les résultats.
3. Prends un chiffon, trempe-le dans le 1<sup>er</sup> liquide et nettoie le bas de la fenêtre.
4. Prends un deuxième chiffon, trempe-le dans le 2<sup>e</sup> liquide et nettoie le milieu de la fenêtre.
5. Prends un troisième chiffon, trempe-le dans le 3<sup>e</sup> liquide et nettoie le haut de la fenêtre.
6. Attends 2 minutes pour que tout soit sec et compare les résultats. Si c'est possible, fais une observation une heure plus tard.

Observes-tu une différence? Quelle partie de la fenêtre est la plus propre? Communique tes recommandations à tes parents en utilisant le vocabulaire proposé à l'annexe 2.

## Note

Envie de pousser un peu plus loin l'investigation? Recommence les tests deux ou trois fois pour confirmer tes résultats. Tu peux également mélanger d'autres produits à l'eau (jus de citron, shampoing et liquide commercial pour le lavage des fenêtres).

Et pourquoi ne pas offrir un lavage de fenêtres en cadeau pour la fête des Mères?

## Annexe 2 – Les mots pour y voir plus clair!

Les mots suivants permettent de s'exprimer plus clairement pendant et après l'expérience.

Chiffon	Contenant	Couleur, coloré	Danger	Fenêtre
Frotter	Mélanger	Odeur	Opaque	Nettoyer
Produit domestique	Propre	Sale, saleté	Sécurité	Translucide
Transparent	Verre	Vitre		

Un mélange est une association de plusieurs substances. Quand ces substances se mélangent parfaitement, on les dit « miscibles »; c'est le cas ici de l'eau avec le vinaigre et de l'eau avec le liquide à vaisselle. Quant aux substances qui ne se mélangent pas, elles sont dites « non miscibles ».

### Tu ne connais pas certains mots ou tu les utilises peu?

Cherche ce qu'ils veulent dire! Tu peux les comprendre en trouvant des exemples, des illustrations, des photos, des synonymes. Essaie de les utiliser pendant ton expérience, mais surtout quand tu communiqueras tes recommandations.

### Les symboles de danger

Explosif



Ce contenant risque d'exploser s'il est chauffé ou percé. Des éclats de métal ou de plastique peuvent causer des blessures graves, en particulier aux yeux.

Corrosif



Ce produit brûle la peau ou les yeux dès qu'il entre en contact avec ceux-ci. S'il est avalé, il brûle la gorge et l'estomac.

Poison



Ce produit peut causer une maladie ou la mort s'il est léché, ingéré ou bu et, parfois, s'il est simplement inhalé.

Inflammable






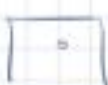

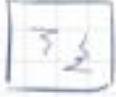



Ce produit ou ses vapeurs s'enflamment facilement à proximité de sources de chaleur, de flammes ou d'étincelles.

Source : Santé Canada, <https://www.canada.ca/fr/sante-canada/services/securite-domicile/securite-produits-chimiques-menagers.html#a4>.

## Annexe 3 : Modèle de fiche d'observation des résultats

Pour y voir plus clair!  
- exemple de fiche de résultats -

Mélange testé	Essai 1	Essai 2	Essai 3
1 <sup>er</sup> liquide Eau			
2 <sup>e</sup> liquide Eau et vinaigre			
3 <sup>e</sup> liquide Eau et liquide à vaisselle			

# Annexe – Exemple pour l'organisation de l'expérience



# Bien dans ta peau et Passe à l'action

## Consigne à l'élève

- Activité 1 : Bien dans ta peau
  - Regarde la [vidéo](#).
  - À partir de quels éléments ton image corporelle se construit-elle?
  - Discute de la vidéo avec tes parents si tu as envie.
- Activité 2 : Passe à l'action
  - Exécute les mouvements de la chorégraphie.
  - Expérimente des activités de manipulation avec les *pois*.
  - Consulte ce [document](#) pour effectuer l'activité.
- 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

- Pois.
- Matériel pour construire des pois :
  - Rouleau de papier de toilette vide, règle, vieille chaussette, ruban adhésif, corde, ciseaux;
  - Bas de nylon, ciseaux, balle de tennis.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- S'informer sur l'image corporelle;
- Expérimenter les activités proposées.

Vous pourriez :

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



# Je suis juge à « La voix »

## Consigne à l'élève

*La voix* est un concours de chant diffusé à TVA depuis le 20 janvier 2013 et animé par Charles Lafortune. Tu dois choisir un ou des participants à juger parmi ceux des auditions à l'aveugle (la première étape du concours). Tu trouveras la plupart de ces auditions en cliquant sur ce [lien](#) ou en accédant à TVA sur demande sur ton téléviseur.

Consulte le document en annexe pour la description complète de l'activité.

## Matériel requis

- Un téléviseur ou un appareil technologique (tablette, portable, ordinateur).
- Le document en annexe, qui t'aidera à porter ton jugement.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Reconnaître plusieurs éléments musicaux, expressifs et d'ordre socioculturel;
- Développer son jugement critique et esthétique;
- Construire son argumentation;
- Utiliser le vocabulaire musical.

Vous pourriez :

- Consulter le lexique inclus dans l'activité pour pouvoir interagir avec votre enfant;
- Jouer le jeu du critique avec votre enfant : comparer vos choix respectifs et en discuter.

# Annexe 1 – Je suis juge à « La voix »

## Étapes de la réalisation

- Quelle est ta première impression lorsque tu écoutes ce chanteur ou cette chanteuse? (Tu peux donner plusieurs réponses.)
  - J'aime le choix de chanson.
  - Son timbre de voix me plaît.
  - J'ai un sentiment de joie, de bonheur.
  - Je me sens calme.
  - Je ressens de la tristesse.
  - Je trouve que c'est bizarre.
  - J'ai envie de bouger, de me défouler.
  - Je trouve cette musique agressive.
  - J'éprouve de l'indifférence.
  - J'ai une autre impression.
- Remplis l'annexe 2 (si tu peux imprimer le document) ou écris tes réponses sur une feuille.
- Aurais-tu fait tourner ton fauteuil pour ce chanteur ou cette chanteuse?
- Relie ta réponse à tes impressions et à des éléments que tu as reconnus à l'annexe 2.  
Exemple : « Oui, j'aurais fait tourner mon fauteuil, car j'aime les voix graves et les chansons très rythmées avec beaucoup de percussions. »

## Si tu veux aller plus loin

- Exerce ton jugement en écoutant d'autres interprètes.
- Exerce-toi à être juge comme à La voix chaque fois que tu écoutes une chanson.

## Annexe 2 – Je suis juge à « La voix »

### Que reconnais-tu lors de l'écoute?

Encerle ou écris les éléments que tu reconnais.


#### Je reconnais des nuances :

p = piano = sons doux

mf = mezzo forte = sons moyens

f = forte = sons forts

Crescendo 

Decrescendo 

#### Je reconnais un tempo :

Lent

Modéré

Rapide

#### Je reconnais des instruments :

Guitare acoustique, guitare électrique, clavier, batterie, instruments de la famille des vents, basse électrique, etc.

#### Je reconnais le registre (hauteur) de la voix de l'interprète :

Aigu

Moyen

Grave

#### Je reconnais que l'interprète a :

Une voix juste

Une bonne prononciation

#### Je peux nommer une caractéristique du timbre (couleur) de la voix de l'interprète :

Rauque, douce, nasillarde, etc.

# Défi moteur

## Consigne à l'élève

- Tu es invité à relever un défi. Déplace-toi d'une pièce à l'autre dans ta maison en expérimentant le plus de mouvements possibles dans différents espaces.
- Voir le document en annexe pour la description complète de l'activité.

## Matériel requis

- Des feuilles ou des cartons.
- Des crayons.

## Information aux parents

### À propos de l'activité

Votre enfant s'exercera à :

- Bouger;
- Explorer les différents modes de déplacement;
- Stimuler sa créativité.

Vous pourriez :

- Vous assurer que les mouvements qu'a choisi d'exécuter votre enfant correspondent à ses capacités et à l'espace dont il dispose.
- Organiser une compétition entre frère(s) et sœur(s) et attribuer des points à ceux qui n'oublient pas de se déplacer de la façon convenue.

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











## Annexe – Défi moteur

### Proposition d'activité :

- Avec tes parents, détermine les différents endroits de votre logis où tu serais susceptible de te déplacer.
- Sur une grande feuille, fais une liste de tous ces endroits.
- Choisis un mode de déplacement différent pour chaque endroit (ex. : ramper, sauter sur un pied, rouler, faire des pas chassés, imiter un animal).
- Demande à ton parent d'afficher cette liste sur un mur ou sur le frigo pour que tu puisses la consulter facilement.
- Détermine le temps pendant lequel l'activité se déroulera.
- Pendant la période déterminée, tu devras utiliser le mode de déplacement choisi pour chaque endroit.
- Sois créatif et amuse-toi!

\* Regarde l'annexe qui suit pour t'inspirer et essaie de trouver tes propres idées de mouvements.

## Annexe – Défi moteur (suite)

Endroit	Déplacement
Salle de bain / toilette 	Comme un poisson 
Salon 	Comme un serpent 
Cuisine 	Comme un flamant rose (sur un pied) 
Chambre 	Comme une souris (petits pas, sans bruit) 
Dehors 	Comme un ours (grands pas lourds) 

# À toi de jouer : j'ai entendu dire...

## Consigne à l'élève

Cette activité te permettra de dégager différents points de vue à propos des jeux vidéo et des enjeux qu'ils soulèvent.

- Questionne-toi sur la popularité actuelle des jeux vidéo dans la population canadienne.
- Note des commentaires, opinions ou idées que tu entends à propos des jeux vidéo.
- Identifie les grands sujets qui devraient nous préoccuper concernant les jeux vidéo.

## 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

Il est proposé d'accompagner l'enfant dans sa réflexion à propos des jeux vidéo (en faisant référence, au besoin, à son vécu).

Votre enfant s'exercera à :

- Dégager différents points de vue à propos des jeux vidéo;
- Cibler des enjeux que les jeux vidéo peuvent soulever.

Vous pourriez :

- Aider votre enfant à cibler des enjeux liés au jeux vidéo, en portant attention à la rétroaction proposée au défi 3;
- Visionner la présentation [À vous de jouer : pour en apprendre davantage](#) pour en savoir davantage sur les jeux vidéo.

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

# Choisir un moyen de transport

## Consigne à l'élève

**Cultive ton désir d'apprendre** en analysant le choix d'un moyen de transport selon les caractéristiques du territoire.

- L'étude de l'aménagement et de l'occupation d'un territoire passe entre autres par l'analyse des moyens de transport qui permettent de le parcourir.
- Dresse un tableau présentant des moyens de transport ainsi que des atouts et contraintes du territoire qui peuvent expliquer qu'on les choisisse.
  - Nomme des moyens de transport que tu connais.
  - Donne des raisons qui expliquent pourquoi chacun de ces moyens est utilisé.
  - Pour chaque moyen de transport, fais le lien entre son utilisation et des atouts et contraintes du territoire (ex. : l'avion est utilisé pour parcourir des territoires éloignés l'un de l'autre).

**Porte maintenant ton attention** sur le développement des moyens de transport dans le passé.

- À l'aide des ressources à ta disposition ou avec l'aide d'un adulte, réalise l'activité présentée en annexe, où tu dateras l'apparition des moyens de transport sur le territoire du Québec actuel.
- Crois-tu que le développement des moyens de transport se fait au même rythme partout?
  - Compare les moyens de transport et de communication qui existaient au Québec en 1980 et en Afrique du Sud à la même époque en consultant l'onglet Transport et communication de la page [Le Québec vers 1980/L'Afrique du Sud vers 1980](#) du site du Service national du RÉCIT de l'univers social.

## Matériel requis

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

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

## Information aux parents

### À propos de l'activité

L'étude de l'histoire et de la géographie permet la découverte de traces laissées par les sociétés du passé sur un territoire et son organisation. L'ensemble des groupes qui ont occupé ce territoire l'ont aménagé selon leurs besoins et ses possibilités, ses atouts et ses contraintes.

Source : Activité réalisée avec la collaboration du Groupe des responsables en univers social (GRUS).



## Annexe – Les moyens de transport

Classe les moyens de transport suivants selon le moment où ils ont commencé à être utilisés sur le territoire du Québec actuel.

**automobile – avion – bateau à vapeur – bicyclette – calèche – canot – chaloupe – cheval – locomotive – motoneige – paquebot – radeau – traîneau – raquettes – toboggan – voilier**

Période	Transport
Avant 1500	
1501-1550	
1551-1600	
1601-1650	
1651-1700	
1701-1750	
1751-1800	
1801-1850	
1851-1900	
1901-1950	
1951-2000	
2001-2020	