



Fiche pédagogique
Magazine Les
Débrouillards

LES DÉBROUILLARDS

Mars 2011

Titre : **L'obésité des jeunes :
gros problème !**

Pages : **8 à 11**

Rubrique : **Dossier**

Thème : **L'obésité chez les
jeunes**

Compétences

ARTS PLASTIQUES

- Réaliser des créations plastiques personnelles.

MATHÉMATIQUE

- Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques.

TRANSVERSALE

- Mettre en oeuvre sa pensée créatrice.

But

- Faire un portrait des habitudes de vie des élèves, sur quelques jours. On s'intéresse plus particulièrement à l'alimentation et à l'activité physique. Chaque élève devra faire son portrait et le portrait de quelqu'un d'une génération différente (quand cette personne avait l'âge de l'élève).

Matériel

- *Les Débrouillards* p. 8 et 9
- Matériel d'arts plastiques

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Lire le dossier « l'obésité des jeunes : gros problème ! »
- Laisser les élèves réagir sur les différences entre Stéphane et Florence (et éventuellement les parents de Stéphane).
- Informer les élèves qu'ils vont devoir faire un « portrait » de leurs habitudes de vie. Ils devront également faire le « portrait » des habitudes de vie d'une personne d'une génération différente quand elle avait leur âge.

RÉALISATION

Remarque : on peut choisir de faire le portrait de ce qu'on mange sur une journée type,

deux jours, une semaine, etc. Le but ici est plus de faire ressortir la différence dans ce que l'on mange que dans la quantité.

- Demander aux élèves de faire un inventaire de ce qu'ils mangent, pendant la durée que l'on veut analyser, à l'aide de la fiche-élève. Ils devront également faire l'inventaire de ce que mangeait la personne de leur choix.
- Demander aux élèves de faire l'inventaire des activités physiques pratiquées. Aller à l'école à pied, ramasser les feuilles, pelleter la neige, cela peut être considéré comme de l'activité physique.
- Avec la technique de leur choix (dessin, collage, etc.) les élèves peuvent construire leurs représentations de leurs habitudes de vie.

Remarque : on peut s'inspirer de Hungry Planet, livre dans lequel Peter Menzel a photographié des familles de différents pays devant une table où était disposée leur nourriture pour une semaine.

- Présenter les réalisations à la classe et laisser les élèves réagir sur les différences observables.

RÉINVESTISSEMENT

- Faire une analyse plus fine des différences observables grâce à différents outils mathématiques (pourcentages, statistiques, etc.)

Site de Peter Menzel, photographe du livre *Hungry Planet*. Des exemples de ses photos sont disponibles sur internet dans les moteurs de recherche d'images.

<http://www.menzelphoto.com/books/hp.php>

Prénom : _____

LES HABITUDES DE VIE

J'ai _____ ans.

La personne que j'ai choisie avait mon âge en _____ .

Les habitudes alimentaires :

Nom du repas	Moi		_____	
	Ce que je mange	Ce que je bois		

--	--	--	--	--

L'activité physique :

- Écris d'abord toutes les activités que tu fais : marcher, courir, faire du vélo, sport pratiqué, etc.
- Ensuite, classe-les en inscrivant un chiffre dans la colonne « Rang ». La plus importante aura le chiffre 1.

Moi		_____	
Activités physiques	Rang	Activités physiques	Rang



Fiche pédagogique
Magazine Les
Débrouillards

LES DÉBROUILLARDS

Mars 2011

Titre : Les maîtres de l'illusion

Pages : 20 à 23

Rubrique : Monde animal

**Thème : Mimétisme, camouflage
et autres stratégies animales**

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés
- Écrire des textes variés

TRANSVERSALE

- Exploiter l'information
- Mettre en œuvre sa pensée créatrice
- Exploiter les technologies de l'information et de la communication
- Coopérer

But

- Fabriquer un jeu de cartes (ressemblant au jeu des 7 familles) qui illustre les stratégies animales les plus surprenantes.

Matériel

- *Les Débrouillards* p. 20-23
- Livres sur les animaux
- Ordinateur avec accès internet

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Demander aux élèves s'ils connaissent le camouflage.
- Établir avec eux une définition du camouflage, du mimétisme et de leurs utilités.

RÉALISATION

- Lire le dossier « Les maîtres de l'illusion ».
- Laisser les élèves apprécier et commenter le dossier.
- Demander aux élèves s'ils connaissent des stratégies animales surprenantes (camouflage du caméléon, etc.) telles que celles du magazine.
- Réunir toutes les réponses au tableau et les regrouper de façon à faire ressortir plusieurs catégories. Ça peut être des catégories géographiques, les milieux de vie de ces animaux, etc.

- Fabriquer le jeu de cartes. Chaque carte représente une stratégie particulière et devra comporter quelques indications sur l'écosystème, la localisation géographique de cet animal, etc.
- Réserver un temps pour jouer.

RÉINVESTISSEMENT

- Fabriquer d'autres jeux de cartes sur les stratégies surprenantes de la vie animale ou végétale.
- Consacrer un jeu de cartes entier sur les stratégies des animaux marins.



Fiche pédagogique
Magazine Les
Débrouillards

LES DÉBROUILLARDS

Mars 2011

Titre : **Glik et Gluk : La foire au mimétisme**

Pages : **40 et 41**

Rubrique : **DB**

Thème : **La transformation en objet quotidien**

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés
- Écrire des textes variés

ARTS PLASTIQUES

- Réaliser des créations plastiques personnelles

SCIENCE ET TECHNOLOGIE

- Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et technologie

TRANSVERSALE

- Exploiter sa pensée créatrice

But

- Créer une bande dessinée de quelques cases représentant la vie d'un objet de notre quotidien.

Matériel

- *Les Débrouillards* p. 40 et 41
- Ordinateurs avec accès internet

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Lire la bande dessinée *Glik et Gluk* p. 40 et 41.
- Laisser les élèves apprécier et commenter l'histoire.
- Faire avec les élèves la liste des caractéristiques d'une bande dessinée (forme des bulles (phylactères), utilisation d'onomatopées, etc.)

RÉALISATION

- Informer les élèves qu'ils vont devoir créer leurs bandes dessinées sur un sujet particulier.
- Informer les élèves que le sujet principal de leur bande dessinée sera un objet de leur quotidien, dont ils devront faire la biographie. On peut imaginer que chaque

élève se transforme en objet (reconnaissable grâce à un élément particulier : une poêle à frire avec un ruban, un trombone avec des lunettes, etc.) et qu'il va devoir retracer sa vie (dans quel pays est née la poêle à frire, comment elle a voyagé, où elle vit actuellement, etc.)

- Pour trouver les informations nécessaires, ils devront faire une recherche internet. Définir ensuite avec eux le nombre de vignettes.
- Fabriquer un album avec toutes les bandes dessinées de la classe.
- Laisser les élèves réagir et commenter (trajets effectués par ces objets, détournement éventuel de l'utilisation habituelle, etc.)

RÉINVESTISSEMENT

- Choisir un objet en particulier (exemple, un pantalon) et faire une analyse plus poussée de son cycle de vie. D'où proviennent les fils, les boutons, le tissu... Comment ont-ils voyagé ? Où ont-ils été assemblés ?

Remarque : on entend par cycle de vie ici le concept utilisé en développement durable.