



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Septembre 2011

LES DÉBROUILLARDS

Titre : **Les jeux vidéo t'influencent**

Pages : **8 à 11**

Rubrique : **Dossier**

Thème : **les effets des jeux vidéo sur les joueurs**

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés
- Communiquer oralement

ÉTHIQUE ET CULTURE RELIGIEUSE

- Pratiquer le dialogue

TRANSVERSALE

- Coopérer

But

- Organiser un débat puis créer une affiche ayant pour thème les jeux vidéo.

Matériel

- *Les Débrouillards* p.8 à 11.

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Informer les élèves de l'organisation d'un débat sur les jeux vidéo. Le thème du débat peut être : quelle est l'influence des jeux vidéo sur les jeunes ?
- Informer les élèves qu'à l'issue du débat, ils devront créer une affiche pour la classe représentant les points les plus importants à leurs yeux.

RÉALISATION

- Demander aux élèves s'ils pensent que les jeux vidéo ont une influence sur leur vie ou sur la vie des autres jeunes. (Commencer à remplir la fiche-élève pour avoir une idée de leurs attitudes et pratiques face aux jeux vidéo)
- Lancer le débat et recueillir les réponses et arguments de la classe au tableau
- Lire le dossier des *Débrouillards* des pages 8 à 11.
- Demander aux élèves de compléter le dernier tableau grâce aux éléments apportés

par le dossier.

- Demander aux élèves de fabriquer une affiche sur les points positifs et négatifs (qu'ils trouvent les plus importants) en matière de jeux vidéo.

RÉINVESTISSEMENT

- Organiser un débat sur les habitudes de vie des élèves (regarder la télévision, utiliser un cellulaire, écouter de la musique avec un baladeur numérique, aller sur internet, etc.)

Prénom :

Nom :

La question du débat :

Est-ce que tu penses que les jeux vidéo influencent la vie de ceux qui y jouent ?

1 - Est-ce que tu joues aux jeux vidéo :

- Jamais
- Rarement (une fois par mois)
- Souvent (plusieurs fois par semaine)
- Très souvent (tous les jours)

Dans la classe, la majorité des élèves jouent aux jeux vidéo.

2 - Est-ce que tu penses que les jeux vidéo influencent ta vie (ou la vie des joueurs)?

.....
.....

3 - Organise dans le tableau suivant tes arguments.

Je trouve que les jeux vidéo ont une bonne influence sur les jeunes car	Je trouve que les jeux vidéo ont une mauvaise influence sur les jeunes car..
...	...
...	...
...	...
...	...

4 - Complète le tableau avec les arguments que tu trouves les plus percutants.

Positif	Négatif



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Septembre 2011

LES DÉBROUILLARDS

Titre : **Les aventuriers du lac de feu
+ En colère quel volcan es-tu ?**

Pages : 17 à 20, 45

Rubrique : **Reportage + test**

Thème : **Les volcans**

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés

SCIENCE ET TECHNOLOGIE

- Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique
- Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et technologie

TRANSVERSALES

- Coopérer

But

- Demander aux élèves de construire des maquettes de plusieurs volcans. Attention, les différences de viscosité entre les laves devront être respectées. (Les élèves devront réaliser une expérience pour trouver le liquide idéal pour leur volcan.)

Matériel

- *Les Débrouillards* p 17 à 20 et p.45
- ordinateurs avec accès internet.
- Liquides de différentes viscosités (miel, liquide vaisselle, eau, huile, etc.)
- Matériel recyclé (papier, bouteille, etc.)

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Demander aux élèves ce qu'ils savent des volcans, s'ils connaissent différents volcans, s'ils connaissent le métier de volcanologue, etc.
- Lire le reportage p. 17 à 20.
- Laisser les élèves apprécier et commenter le reportage.

RÉALISATION

- Les liquides, comme la lave des volcans, ont différentes viscosités. Demander aux élèves d'imaginer une expérience permettant de classer des liquides de leur quotidien selon leur viscosité. (On peut faire une expérience de vitesse, ou d'amortissement de la chute d'une bille dans un contenant rempli du liquide en question par exemple.)

- Réaliser l'expérience.
- Demander aux élèves de faire une courte recherche par équipe sur les différentes sortes de volcans. On peut trouver des pistes dans le résultat du test p.45. Faire plusieurs équipes dans la classe. Chaque équipe devra s'intéresser à une catégorie de volcans.
- Demander à chaque équipe de fabriquer une maquette de chaque catégorie de volcans.

RÉINVESTISSEMENT

- Organiser une exposition dans l'école au cours de laquelle chaque équipe présentera son volcan.



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Septembre 2011

LES DÉBROUILLARDS

Titre : **L'Arche, le village flottant**

Pages : **36 à 37**

Rubrique : **Flash futur**

Thème : **Un bâtiment flottant**

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés

SCIENCE ET TECHNOLOGIES

- Proposer des explications ou des solutions à des problèmes d'ordre scientifique ou technologique
- Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie

TRANSVERSALE

- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

But

- Fabriquer une maquette d'habitation flottante qui contient le plus de passagers possible.

Matériel

- *Les Débrouillards* p.36 et 37.
- Matériel de récupération et trombones

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Lire le flash futur p 36 et 37.
- Laisser les élèves apprécier et commenter l'article.
- Discuter avec les élèves des caractéristiques de cette habitation flottante.

RÉALISATION

- Informer les élèves qu'ils vont fabriquer une maquette d'habitation flottante qui devra contenir le plus grand nombre d'habitants possible.
- Les élèves vont travailler par équipe de trois, la taille de l'habitation devra être définie à l'avance, les matériaux sont laissés au choix. Seuls les passagers sont

toujours représentés par des trombones.

- Organiser des séances de tests pour permettre des réajustements.
- Recueillir en grand groupe les caractéristiques des habitations les plus performantes (matériaux, forme, emplacement de la ligne de flottaison, etc.)

RÉINVESTISSEMENT

- S'intéresser aux modes de propulsion d'une telle embarcation et améliorer les maquettes d'habitation. Par exemple, faire une course pour déterminer les caractéristiques d'une propulsion par le vent efficace.