



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Février 2012

LES DÉBROUILLARDS

Titre : À venir...

Pages : 14-15 (et magazine de janvier, page 16 à 19)

BD

Thème : Le voyage dans le temps de Van l'inventeur

Compétences :

FRANÇAIS

Écrire des textes variés
Lire des textes variés
Communiquer oralement

TRANSVERSALE

Exploiter les technologies de l'information et de la communication

But

À partir de la bande dessinée des Débrouillards « À venir... », imaginer notre voyage dans le passé et les personnages célèbres avec qui nous aimerions avoir une entrevue.

Matériel

Les Débrouillards février 2012 p.14 et 15 et *Les Débrouillards* janvier 2012 p.16 à 19
Ordinateurs avec accès internet
Livres d'histoire ou livres sur les personnages célèbres, encyclopédies, etc.

Déroulement

MISE EN SITUATION

Demander aux élèves s'ils ont déjà lu des livres ou vu des films dont le sujet était : Le voyage dans le temps.
Demander aux élèves de lire la bande dessinée *Les Débrouillards* « À venir ».

RÉALISATION

Laisser les élèves apprécier et commenter la bande dessinée.
Demander aux élèves qui sont les personnes que Van a pu rencontrer lors de son voyage dans le futur, à la prison Lebon-Tabah (qu'ont-ils fait, les connaissent-ils, etc.)
Informers les élèves que Van leur prête son chronoscaphes et qu'ils vont voyager dans le passé. Ils ont le choix de l'époque de leur atterrissage, mais doivent aller retrouver un

personnage célèbre afin et réaliser une entrevue pour le journal de l'école.
Demander aux élèves de préparer leurs entrevues grâce à la fiche-élève
Demander aux élèves de présenter les personnages choisis devant la classe.
RÉINVESTISSEMENT

Organiser un atelier théâtre afin de présenter leur travail à l'école.

Date : _____ 2012 Nom du voyageur temporel : _____

J'ai réglé le chronoscaphe pour partir en _____. Lors de mon voyage j'ai prévu rencontrer _____.

Éléments importants pour passer inaperçu lors de mon arrivée :

Période à laquelle je vais arriver :

Pays ou ville où je veux arriver : _____

Coutumes en vigueur à cette époque (habillement, coupe de cheveux, etc.) :

Éléments importants pour la réalisation de mon entrevue :

Caractéristiques de la personne que je veux rencontrer (homme, femme, âge, signes particuliers, où habite-t-elle, etc.) :

Comment est cette personne ? Existe-t-il des représentations, des portraits ou des photos d'elle ?

Faits marquants de la vie de cette personne :

Éléments qui expliquent mon choix :



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Février 2012

LES DÉBROUILLARDS

Titre : **Au bain avec les fourmis**

Pages : **21 à 24**

Monde animal

Thème : **Le comportement des fourmis**

Compétences :

FRANÇAIS

Lire des textes variés
Écrire des textes variés

TRANSVERSALE

Coopérer

But

À partir de la rubrique monde animal « Au bain avec les fourmis », inventer un jeu de questions.

Matériel

Les Débrouillards p.21 à 24

Déroulement

MISE EN SITUATION

Demander aux élèves s'ils ont déjà observé des fourmis et s'ils ont déjà remarqué certaines particularités de leur comportement.

RÉALISATION

Laisser les élèves apprécier et commenter l'article des pages 21 à 24.

Informers les élèves qu'ils doivent inventer un jeu de question basé sur le dossier.

Ils devront inventer des questions. Les premières questions peuvent porter sur l'article lui-même (vocabulaire ou contenu). Les questions doivent avoir des niveaux de difficulté différents (au moins trois niveaux).

Exemples : comment s'appelle la force qui fait remonter le radeau quand on appuie dessus ? La carapace des fourmis repousse l'eau, on dit qu'elle est ... ?

Le but du jeu sera de former un radeau par équipe (2 équipes : A et B), au centre de la cour de l'école, comme font les fourmis lorsqu'elles se retrouvent dans l'eau.

Le chef du radeau A commence. Il est au centre, tous les autres joueurs sont éparpillés dans la cour et ont avec eux une question. Le chef de radeau va rejoindre le premier joueur et celui-ci lui pose sa question. Si le chef répond correctement, il reste à côté de lui et c'est à l'autre équipe de jouer. Sinon, il retourne à sa position d'origine.

Les joueurs devront ensuite s'accrocher l'un à l'autre et se déplacer ensemble. Tous les joueurs accrochés peuvent répondre, mais une seule réponse est prise en compte.

RÉINVESTISSEMENT

Complexifier le jeu au cours de l'année, rajouter des questions sur différents sujets, faire décrocher certains joueurs du radeau en cas de mauvaise réponse, etc.