



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Octobre 2011

LES DÉBROUILLARDS

Titre : **Sept milliards d'humains !**

Pages : **6 et 7**

Rubrique : **Actualité**

Thème : **Le nombre
d'humains sur la planète**

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés
- Écrire des textes variés

TRANSVERSALE

- Coopérer
- Exploiter les technologies de l'information et de la communication

But

- Créer un jeu de cartes ayant pour thème le nombre d'habitants de différents pays, différentes provinces, différentes villes, etc. Appréhender la notion de densité de population et de classement.

Matériel

- *Les Débrouillards* p. 6 et 7
- Ordinateurs avec accès Internet.

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Demander aux élèves combien d'habitants il y a sur la planète, s'ils connaissent le nombre d'habitants de leur ville, quels sont les pays ou villes dans le monde où la population est la plus grande, etc.
- Laisser les élèves apprécier et commenter l'article p. 6 et 7, « Sept milliards d'humains ! »



RÉALISATION

- Informer les élèves qu'ils vont créer, en équipe, un jeu de cartes concernant le nombre d'habitants de différents lieux. On peut faire un jeu sur les plus grandes villes québécoises ou canadiennes (villes seules ou villes et leurs agglomérations), les pays, etc.

- Séparer les élèves en groupes de 4. Après avoir fait une recherche rapide sur Internet, chaque groupe devra produire un jeu de 24 cartes sur le thème choisi : pays du monde, villes, etc.
- Chaque élève devra créer 6 cartes différentes sur le même modèle. Le nombre d'habitants et le gentilé doivent figurer sur chaque carte, ainsi que la densité de population.
- La partie de cartes se déroule en 6 tours, toutes les cartes sont distribuées au début de la partie. La carte du pays ou de la ville dont le nombre d'habitants est le plus élevé gagne la main.

RÉINVESTISSEMENT

- Organiser un temps de jeu pour que chaque équipe puisse essayer les jeux des autres équipes.
- Changer le thème du jeu (densité ou nombre d'habitants).
- Ajouter des informations sur les cartes, au cours de l'année.

	<p>Fiche pédagogique Magazine Les Débrouillards Octobre 2011</p>	
<p>Titre : Quel fantôme serais-tu ?</p> <p>Rubrique : Test</p>		<p>Pages : 45</p> <p>Thème : Les différentes personnalités que peuvent avoir les fantômes</p>

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés
- Écrire des textes variés

TRANSVERSALE

- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

But

- À partir du test p.45 « Quel fantôme serais-tu? », écrire une histoire de fantômes.

Matériel

- *Les Débrouillards* p.45.
- Matériel d'arts plastiques

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Demander aux élèves s'ils connaissent des histoires de fantômes, s'ils peuvent nommer des fantômes, leurs principaux traits de caractère, etc. Exemples : Casper, Nick Quasi-sans-tête (Harry Potter), les trois fantômes de Noël qui visitent Scrooge (*A Christmas Carol*, de Charles Dickens), etc.
- Laisser les élèves remplir, apprécier et commenter les résultats du test de la page 45 : « Quel fantôme serais-tu? »

RÉALISATION

- Informer les élèves qu'ils doivent écrire une histoire dont le personnage principal est un fantôme : un amour de fantôme, un fantôme malgré lui ou un fantôme terrifiant. L'histoire doit se situer le soir de l'Halloween, et leurs fantômes doivent ressembler aux fantômes des résultats du test.
- Les élèves devront ensuite illustrer leurs histoires.

RÉINVESTISSEMENT

- Demander aux élèves d'illustrer leurs histoires.
- Organiser une lecture dans la classe et décider quelle est la meilleure histoire dans différentes catégories : humour, terreur, etc.

Fiche-élève

Mon nom : _____

Mon prénom : _____

Le nom de mon fantôme : _____

1) Entoure la réponse qui convient :

Mon fantôme est plutôt :

- 1 - Un amour de fantôme
- 2 - Un fantôme malgré lui
- 3 - Un fantôme terrifiant

2) À partir du test « Quel fantôme serais-tu? », indique les principaux traits de caractère du fantôme de ton histoire.

- Il / Elle est _____

- Il / Elle est également _____

- Il / Elle est aussi _____

3) Complète le plan de ton histoire :

A) Situation initiale :

B) Élément déclencheur :

C) Péripéties :

D) Dénouement :

E) Situation finale :

	<p>Fiche pédagogique Magazine Les Débrouillards Octobre 2011</p> <p>LES DÉBROUILLARDS</p> <p>Titre : 10 légendes urbaines démasquées</p> <p>Rubrique : Dossier</p> <p>Pages : 9 à 13</p> <p>Thème : Explications des fausses croyances reliées aux légendes urbaines</p>
---	---

Compétences

FRANÇAIS

- Lire des textes variés
- Communiquer oralement

ÉTHIQUE ET CULTURE RELIGIEUSE

- Pratiquer le dialogue

TRANSVERSALE

- Exercer son jugement critique

But

- Organiser un débat dans la classe sur le thème des légendes urbaines.

Matériel

- *Les Débrouillards* p.9 à 13.

Déroulement

MISE EN SITUATION

- Demander aux élèves s'ils connaissent des « légendes urbaines ». Leur demander également une définition de légende urbaine.
- Demander aux élèves de citer quelques légendes urbaines. Commencer par donner des exemples qui peuvent être issus du magazine. Relever au tableau tous les exemples donnés.

RÉALISATION

- Demander aux élèves d'accorder une « note de crédibilité » à chaque exemple donné et figurant au tableau.
- Inviter les élèves à partager avec la classe les raisons qui leur ont fait attribuer les notes les plus élevées ou les plus basses. Confronter éventuellement leurs opinions.
- Laisser les élèves lire et commenter le dossier p. 9 à 13 « 10 légendes urbaines démasquées ». Laisser les élèves réagir au dossier.

- Demander aux élèves de résumer à l'oral les éléments qui permettent de reconnaître les légendes urbaines.

RÉINVESTISSEMENT

- Inviter les élèves à dialoguer régulièrement sur des nouvelles ou des histoires qui les surprennent. Organiser des périodes de recherche sur Internet pour valider ou invalider leurs hypothèses.