

Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Chantal Touchette
Décembre 2014

LES DÉBROUILLARDS

Titre : Noël d'Antan

Pages : 12-13

Rubrique : BD Débrouillards

Thème : Noël à travers les époques

COMPÉTENCES :

- Français : lire et écrire des textes variés.
- Géographie, histoire et éducation à la citoyenneté

MATÉRIEL :

- Magazine *Les Débrouillards*, p. 12 et 13

BUT : Comparer les différentes façons de fêter Noël à différents moments dans l'histoire du Québec.

MISE EN SITUATION :

Débuter l'activité en demandant aux élèves de quelle façon nos ancêtres ayant vécu au début du siècle fêtaient Noël? Que mangeaient-ils ? Comment s'amusaient-ils au cours de la soirée ? De quelle façon étaient-ils vêtus ? Par la suite, questionner les élèves sur leurs traditions familiales lors de la période des Fêtes. Relever les différences marquantes et les traditions qui ont perduré à travers les années.

RÉALISATION :

Ensuite, leur présenter la BD des Débrouillards « Noël d' Antan » aux pages 12 et 13. Comme intention de lecture, leur demander de relever les différences entre la façon de fêter Noël à l'ancienne et celle d'aujourd'hui. Pendant la lecture, faire participer les élèves au petit jeu d'observation entre la case 4 et la case 6. Il faut relever les 7 différences entre les 2 illustrations.

À la fin de la lecture, discuter des différences trouvées quant aux manières de célébrer Noël dans l'ancien temps et à la campagne. Annoncer aux élèves qu'ils devront écrire une lettre à une personne âgée (cette personne peut être un grand-parent) pour lui demander de raconter son plus beau Noël ainsi que les coutumes qu'elle avait l'habitude de vivre dans le temps des Fêtes. Il pourrait même être intéressant de faire cette correspondance avec des gens habitant dans un foyer pour personnes âgées. Dans cette activité, les élèves apprendront entre autres à formuler des phrases interrogatives adéquates et ils devront utiliser un schéma précis qui correspond à la rédaction d'une lettre.

RÉINVESTISSEMENT :

Faire venir des personnes dans la classe pour raconter leur plus beau Noël (essayer de trouver des personnes ayant été enfant à différents moments, par exemple : années 40, années 60, années 80 et les faire témoigner des coutumes, de la nourriture, de la mode qu'il y avait à cette époque).



Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Chantal Touchette
Décembre 2014

DÉBROUILLARDS

Titre : Joue avec ta tête

Pages : 6 à 10

Rubrique : Dossier

Thème : Des stratégies gagnantes pour s'améliorer dans différents jeux de société.

COMPÉTENCES :

- Français : lire et écrire des textes variés.
- Mathématique : raisonner à l'aide de concepts mathématiques

MATÉRIEL :

- Magazine *Les Débrouillards*, p. 6 à 10
- Fiches de l'élève
- T.N.I

BUT : Travailler des notions mathématiques en jouant à un jeu de société et utiliser des stratégies gagnantes

MISE EN SITUATION :

Poser les questions suivantes : Quels sont les jeux de société qui demandent d'utiliser des stratégies pour gagner ? Y a-t-il des jeux qui font uniquement appel à au hasard ? Y a-t-il d'autres jeux qui usent de rapidité ou qui demandent d'être agile de ses mains ?

RÉALISATION :

Présenter aux élèves l'article des *Débrouillards* p. 8 à 10 (ne pas leur donner la section qui traite de *Bataille navale* tout de suite). En lisant ces pages, les élèves prendront conscience qu'il y a des stratégies qui peuvent les aider à gagner.

Ensuite, leur annoncer qu'ils vont jouer à un jeu qui ressemble énormément au jeu *Bataille navale*, mais que pour ce faire, ils devront savoir comment utiliser un plan cartésien, savoir ce qu'est une coordonnée et connaître les règles du jeu. Étant donné que ce ne sont pas toutes les classes qui ont le jeu *Bataille navale*, utiliser les feuilles pour les élèves à la suite de ces explications. Sur ces feuilles, les élèves pourront jouer à une version modifiée de *Bataille navale*. Dans cette version, il n'y a pas seulement des bateaux, mais aussi des bombes et un trésor. De plus, il y a une version pour les élèves du deuxième cycle et une version pour les élèves du troisième cycle.

Bref avant de commencer à jouer, s'assurer que les élèves savent utiliser des coordonnées et un plan cartésien à l'aide d'un TBI, voici une adresse utile:

<http://smartboards.typepad.com/smartboard/files/coordinates1.swf>

Ensuite, présenter les règles du jeu aux élèves et leur faire jouer une partie en duel. Après quelques minutes ou quand la majorité des élèves a terminé, arrêter la partie et donner aux élèves le droit de lire l'article sur les stratégies à adopter lorsqu'on joue à *Bataille navale*, puis refaire une autre partie.

Dans une autre optique, on peut dire aux élèves que nous allons tenter une expérience. Dans ce cas, seulement la moitié des joueurs auront le droit de lire l'article des *Débrouillards*. Finalement, valider par la suite si ces élèves ont remporté la partie à l'aide des stratégies employées.

RÉINVESTISSEMENT :

Faire un tournoi de 8 ou de *Uno* dans la classe tout en adoptant les stratégies décrites dans le texte.

Règles du jeu

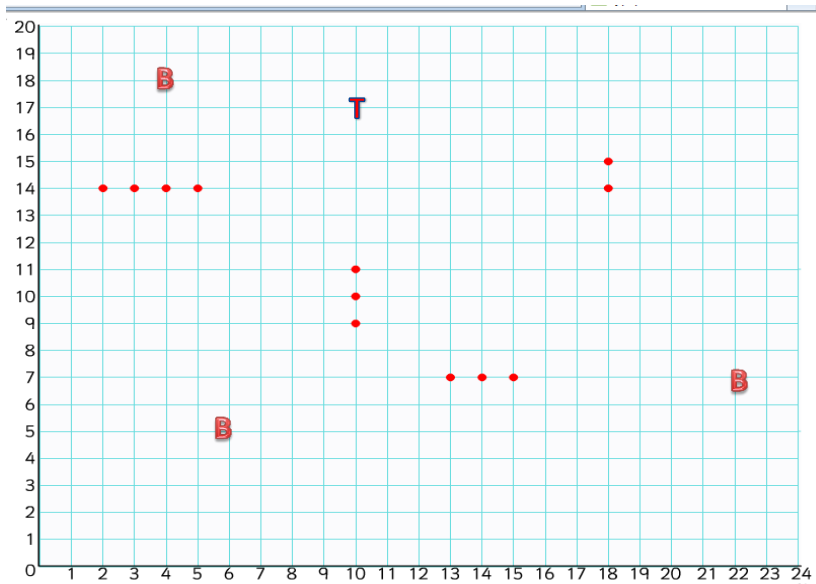
- 1) Place ton trésor sur une coordonnée sans le montrer à ton adversaire. Utilise la lettre T.

Dans l'exemple, le trésor est sur la coordonnée (10,17)



- 2) Place 4 bateaux : 1 de 4 coordonnées, 2 de 3 coordonnées et 1 de 2 coordonnées

Exemple :



- 3) Place 3 bombes sur les coordonnées de ton choix. Utilise la lettre B.



COMMENT PEUT-ON GAGNER ?

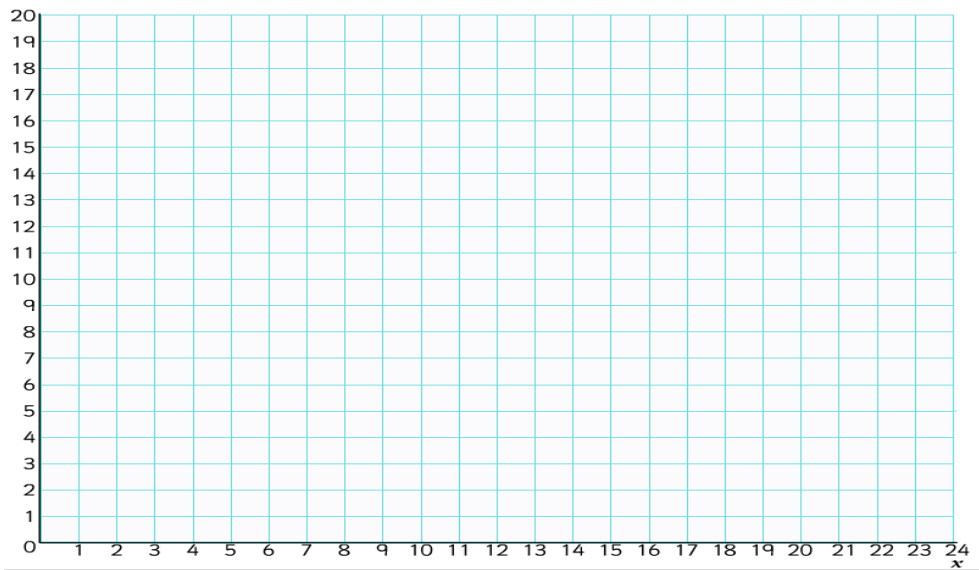
Si on fait couler tous les bateaux de son adversaire.

Si on découvre le trésor de son adversaire.

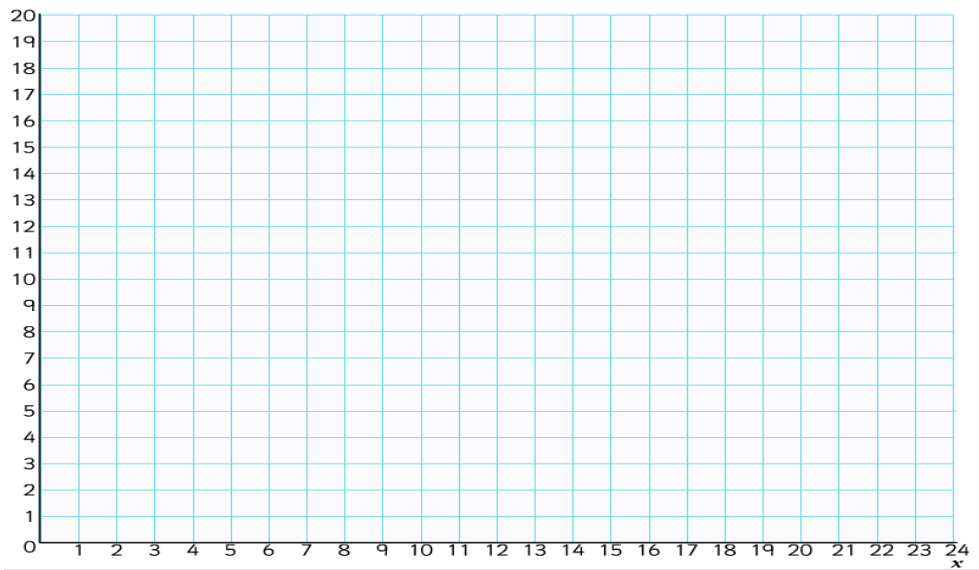
Attention, si tu arrives sur la bombe de ton adversaire, un de tes bateaux sera automatiquement coulé. Tu peux choisir lequel, mais tu dois avertir ton adversaire et lui dire combien de coordonnées contenait ton bateau.

Version pour les élèves du 2^e cycle

Plan cartésien où tu notes tes essais. Utilise un symbole différent pour noter les essais réussis et les essais ratés. Exemple : un point (essai réussi) un X (essai raté)

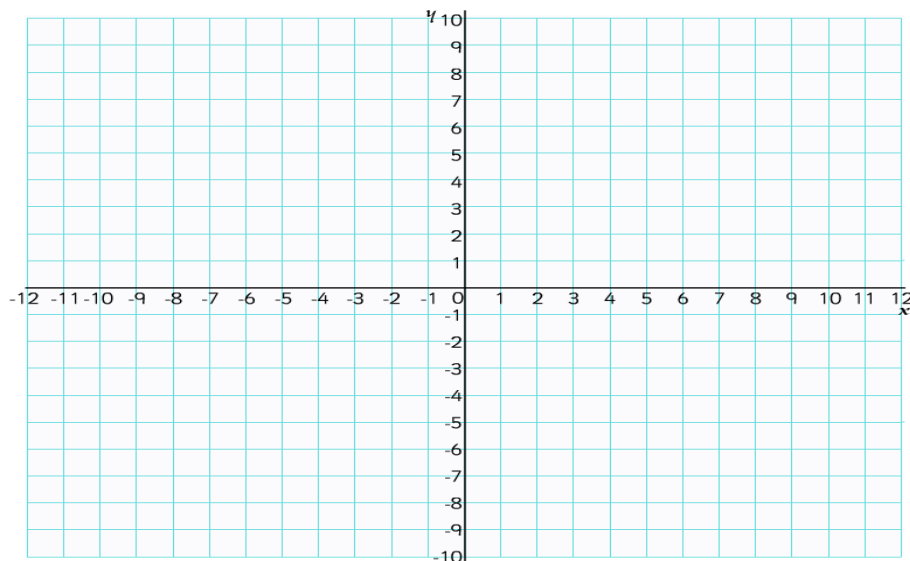


Plan cartésien où tu places ton trésor, tes 4 bateaux et tes 3 bombes.

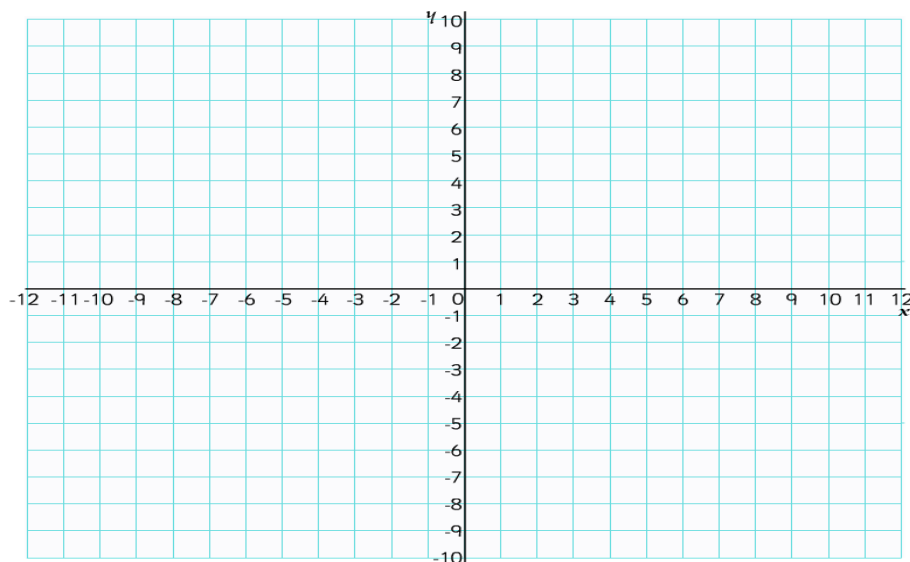


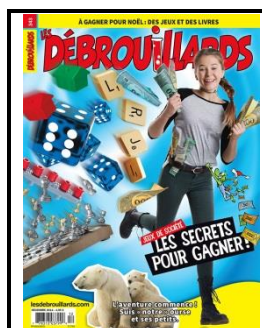
Version pour les élèves du troisième cycle

Plan cartésien où tu notes tes essais. Utilise un symbole différent pour noter les essais réussis et les essais ratés. Exemple : un point (essai réussi) un X (essai raté)



Plan cartésien où tu places ton trésor, tes 4 bateaux et tes 3 bombes.





Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Chantal Touchette
Décembre 2014

DÉBROUILLARDS

Titre : Sur la piste de « notre » ourse polaire !

Pages : 19 à 22

Rubrique : Monde animal

Thème : Un scientifique étudie les comportements des ours polaires à l'aide d'un collier GPS.

COMPÉTENCES :

- Français : lire et écrire des textes variés.
- Sciences et technologie

MATÉRIEL :

- Magazine *Les Débrouillards*, p.19 à 22
- TNI pour jouer au quiz

But : Comprendre la réalité des ours polaires du Canada et travailler le texte narratif suite aux informations recueillies.

MISE EN SITUATION :

Demander aux élèves s'ils ont déjà entendu parler des changements climatiques ? Poser la question suivante : Quels sont les impacts négatifs que peuvent avoir ces changements sur l'environnement, sur les humains et sur les animaux ?

RÉALISATION :

En groupe, lire l'article des *Débrouillards* « Sur la piste de « notre » ourse polaire ! » et leur expliquer le concours. Aller voir la page des *Débrouillards* qui parle de l'ourse et de ses petits. Ensuite, faire un petit quiz à l'aide du TNI sur les différentes notions apprises lors de la lecture.

Finalement, distribuer une feuille pour l'élève, sur laquelle il y a une situation initiale. Les élèves devront compléter ce texte en utilisant leur imagination et les connaissances acquises dans le texte des *Débrouillards*. Si l'enseignant le souhaite, ils peuvent même faire des liens avec le père Noël et le pôle Nord en suivant la structure du texte narratif !

RÉINVESTISSEMENT :

En arts, illustrer le conte qu'ils ont écrit et aller le lire aux enfants de maternelle.

