



Fiche pédagogique
Magazine *Sport Débrouillards*
Conception : Lynda Savard
Mai 2016



Titre : Place aux 31^e Jeux olympiques

Pages : 6-11

Chronique : Dossier

Thème : Olympiques de Rio 2016

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés, communiquer oralement.

BUT : S'informer sur les prochains Jeux olympiques et sur une discipline spécifique

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- mettre en pratique la stratégie de lecture : résumer un paragraphe;
- faire une recherche et présenter un sport olympique;
- présenter sa recherche par une affiche numérique ou à l'aide de PowerPoint.

MISE EN CONTEXTE :

Annoncer aux élèves qu'il y aura des Jeux olympiques à Rio au mois d'août 2016. Visionner cette vidéo afin de susciter leur intérêt :

<http://ici.radio-canada.ca/sports/jeux-olympiques/2016/02/05/001-jeux-olympiques-rio-radio-canada-programmation-alexandre-despatie-chefs-antenne.shtml>

ACTIVITÉS :

1. Rio, ville olympique

Maintenant que l'étincelle est allumée, inviter les élèves à lire les pages 6-7-8 et leur demander, en équipe, de résumer chaque paragraphe du texte, afin de mieux comprendre ce qu'ils ont lu.

Voir la fiche en annexe.

2. Choix d'une discipline et travail de recherche

Ensuite, annoncer aux élèves qu'ils devront faire une recherche et présenter un sport olympique. À cette fin, lire ensemble les pages 9-10-11 afin de prendre connaissance de trois disciplines. En équipe, les élèves choisissent un sport qui sera présent aux JO de Rio. Le site suivant est très approprié pour faire cette recherche : <http://www.rio2016.com/fr>

Par la suite, les élèves présentent leur sport en choisissant la plateforme de leur choix. Par exemple : *PowerPoint, Google Slides, canva.ca, easel.ly.*

Fiche de travail : je résume

1. Rio et ses caractéristiques, p. 6

2. Les deux mascottes, p. 7

3. Le Christ du Corcovado, p. 7

4. Deux nouveaux pays, p. 8

5. Être ou ne pas être aux Jeux olympiques, p. 8

Fiche pour la recherche

1. Comment pratique-t-on ce sport ?

2. Combien d'athlètes participeront à cette épreuve aux jeux de Rio ?

3. Y aura-t-il des athlètes canadiens ? Nommes-en quelques-uns.



Fiche pédagogique
Magazine *Sport Débrouillards*
Conception : Lynda Savard
Mai 2016



Titre : Vérité ou légende urbaine ?

Pages : 12-13

Chronique : Vrai, pas vrai

Thème : fausse déclaration

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés, écrire des textes variés.

BUT : Créer un « vrai ou faux » sur un athlète olympique.

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- se donner une définition collective de ce qu'est une légende urbaine;
- faire une mini-recherche en se servant du site web;
- choisir un athlète;
- créer un énoncé expliquant un événement en lien avec cet athlète;
- préparer une affiche numérique en se servant d'un outil simple;
- créer un carnet de devinettes ou faire un jeu.

MISE EN CONTEXTE :

Demander aux élèves s'ils savent ce qu'est une légende urbaine. Noter les idées au TNI. Leur demander s'ils ont déjà entendu des légendes et qu'ils y ont cru. Se faire une propre définition en groupe. Par la suite, leur dire que dans les sports, il existe aussi de ce genre d'histoires et qu'ils liront les pages 12-13 de la revue afin d'en découvrir.

Lire l'article p. 4-5 avec eux et les laisser répondre aux Vrai ou Faux. Ensuite, lire ensemble les réponses.

ACTIVITÉS :

1. Mini-recherche sur le site web de l'équipe olympique canadienne

La première étape est de naviguer sur le site afin de découvrir des événements passés, mais récents, sur des athlètes olympiques canadiens. Les élèves doivent lire, se choisir un athlète et prendre note d'un énoncé qu'ils utiliseront ultérieurement. Ils peuvent l'imprimer ou le noter à l'écrit. Voici le site à consulter : <http://olympique.ca>

2. Création du brouillon

En équipe ou seul, ils créent leur brouillon en se fiant aux pages 12 et 13 de la revue. Ils s'en servent comme modèle, mais peuvent aussi varier la présentation.

3. Préparation d'une affiche numérique

Suite à la préparation du brouillon, utiliser l'un des sites suivants pour créer une affiche numérique. Imprimer toutes les affiches.

Skitch : <https://evernote.com/intl/fr/skitch/>

Canva : <https://www.canva.com/>

Piktochart : www.piktochart.com

Easel.ly : <http://www.easel.ly/>

4. Carnet collectif ou jeu collectif

Deux suggestions d'utilisation de ce carnet :

1. Relier toutes les affiches ensemble et placer ce carnet au coin-lecture afin que chacun puisse lire et répondre aux Vrai ou Faux.
2. Quand tous les élèves ont la possibilité de travailler avec un ordinateur, piger une affiche, lire un Vrai ou Faux à la fois et leur demander de trouver la réponse sur le site web des Olympiques. Le premier qui le trouve lève sa main et donne la réponse avec l'explication correspondante.



Fiche pédagogique
Magazine *Sport Débrouillards*
Conception : Lynda Savard
Mai 2016



Titre : Fais du vélo avec ton cerveau

Pages : 22-23

Chronique : Techno

Thème : comment fonctionnent les vitesses d'un vélo

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés.
- Sciences : Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.

BUT : mieux comprendre le fonctionnement d'une bicyclette et les avantages du changement de vitesse.

Plus particulièrement, les élèves seront amenés à :

- Observer les différentes parties d'une bicyclette.
- Faire l'expérience d'un certain nombre d'activités en lien avec l'utilisation d'une bicyclette.
- Utiliser un lien web pour parfaire leurs connaissances sur les engrenages.

MISE EN CONTEXTE :

Si possible, apporter un vélo en classe et demander aux élèves s'ils connaissent les parties d'une bicyclette. Leur faire nommer les parties. Si c'est impossible d'avoir un vélo en classe, projeter une image d'un vélo sur le TNI.

Ensuite, projeter l'image suivante afin de valider le vocabulaire utilisé :

<http://www.ikonet.com/fr/ledictionnairevisuel/transport-et-machinerie/transport-routier/bicyclette/parties-une-bicyclette.php>

ACTIVITÉS :

1. Activités avec un vélo

Demander aux élèves s'ils savent à quoi servent les vitesses d'un vélo et comment les utiliser.

En grand groupe, lire l'article p. 22 et 23 en ayant comme intention de le découvrir.

S'il y a un vélo en classe, prendre le temps de faire les activités proposées des pages suivantes.
Sinon, demander aux élèves de le faire à la maison et faire un retour par la suite avec eux.

2. Parfaire leurs connaissances sur les engrenages

Présenter le lien suivant afin de faire comprendre ce qu'est un engrenage :

<http://www.scienceenligne.ca/ressources/sae/pyramide/MachinesSimples.pdf>

S'il y a la possibilité d'avoir des roues pour fabriquer des engrenages, inviter les élèves à en fabriquer un. Utiliser ensuite le TNI pour en faire fabriquer à l'aide de ce lien web :

<http://www.cite-sciences.fr/ressources-en-ligne/juniors/machines-simples/experiences-ludiques/engrenages/index.html>

3. Retour sur leurs connaissances

Faire un retour sur ce qu'ils ont compris des avantages du changement de vitesse en lien avec les engrenages.