	<p>Fiche pédagogique Magazine <i>Les Débrouillards</i> Conception: Nathalie Desjardins Avril 2017</p>	
<p><b>Titre : La course à la science</b></p>		<p><b>Thème : Les 150 ans du Canada</b></p>

**COMPÉTENCES :**

- Français : lire des textes variés, communiquer oralement.
- Science et technologie : communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie.

**BUT :** Jouer au jeu *La course à la science*

**MATÉRIEL :**

- *Les Débrouillards* (avril 2017), jeu *La course à la science*

**MISE EN SITUATION :**

Inviter les élèves à préparer avec vous le jeu *La course à la science*, inclus dans l'envoi du magazine du mois d'avril. Informer ensuite les élèves du but de ce jeu, soit d'être la première équipe à visiter six provinces et/ou territoires en répondant correctement aux questions.

**RÉALISATION :**

Avant de commencer la partie, lire les règlements aux élèves et s'assurer que tous les comprennent bien. Prévoir une période de jeu suffisamment longue pour qu'une équipe gagne à la fin du jeu.

### **VARIANTES :**

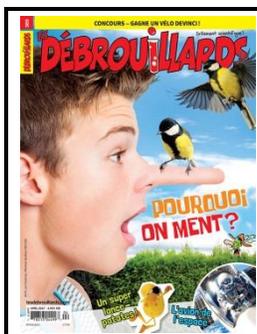
En plus des variantes déjà présentes dans le jeu, voici une autre suggestion. Celle-ci implique les élèves et l'enseignant. Les élèves sont divisés en quatre ou cinq équipes et l'enseignant lit les questions à chaque équipe à tour de rôle.

- Donner 30 secondes à l'équipe pour répondre. Une bonne réponse vaut deux points. Si elle n'a pas réussi et que ce n'est pas la catégorie *Mime Dessine*, l'équipe à sa gauche peut tenter de répondre à son tour, mais en moins de 10 secondes. Si la réponse est bonne, l'équipe mérite un point. Sinon, c'est à son tour de jouer normalement.
- Le TNI peut être utilisé pour afficher un sablier de 30 secondes et un de 10 secondes.
- Un élève qui ne joue pas peut être responsable de compter les points de chaque équipe.
- Le but du jeu est d'avoir accumulé le plus de points à la fin de la période de jeu.
- Lorsque le temps de jeu alloué est terminé, finir le tour de jeu pour que toutes les équipes aient répondu au même nombre de questions.

### **RÉINVESTISSEMENT :**

Inviter les élèves à dire quelle information apprise dans le jeu les a le plus surpris.

Si le temps le permet, les élèves peuvent faire une recherche plus approfondie sur un sujet découvert dans le jeu. À ce moment-là, les démarches à suivre peuvent être les mêmes que celles présentées pour la recherche sur les poissons de la 3<sup>e</sup> fiche de ce mois-ci.



Fiche pédagogique  
Magazine *Les Débrouillards*  
Conception: Nathalie Desjardins  
Avril 2017

**LES DÉBROUILLARDS**

**Titre : Absolument tout sur le mensonge !**

**Pages : 7 à 11**

**Rubrique : Dossier**

**Thème : Le mensonge**

### **COMPÉTENCES :**

- Français : lire des textes variés, écrire des textes variés, communiquer oralement.
- Éthique et culture religieuse : réfléchir sur des questions éthiques.

**BUT :** Se questionner sur la vérité et le mensonge et créer un jeu présentant des anecdotes.

### **MATÉRIEL :**

- *Les Débrouillards* (avril 2017), p. 7 à 11
- La fiche de l'élève *Mes anecdotes*

### **MISE EN SITUATION :**

Demandez, tout d'abord, aux élèves de lire les pages 7 à 11 du dossier *Absolument tout sur le mensonge !*

Ensuite, les inviter à parler des mensonges et de la vérité. Les amener à réfléchir et à échanger sur l'honnêteté et les mensonges. Les différentes affirmations présentées dans le texte peuvent servir d'amorce à cette discussion. Vaut-il mieux toujours dire la vérité ou parfois le mensonge peut-il être accepté ? Quelles peuvent être les répercussions de la vérité ou d'un mensonge dans certaines situations ? Comment réagissent les gens face à la vérité ou au mensonge ?

## **RÉALISATION :**

Inviter les élèves à former des équipes de 5 ou 6. Leur dire que le jeu qui suivra leur permettra d'inventer des mensonges pour s'amuser. Les amener à inscrire sur leur fiche *Mes anecdotes*, deux anecdotes mensongères et une vraie sans divulguer quoi que ce soit à leurs camarades. Ensuite, les inviter à bien réfléchir aux questions qui pourraient leur être posées afin de bien ficeler leurs mensonges et leur vérité. Informer les élèves qu'ils devront répondre à un interrogatoire de deux minutes mené par leurs coéquipiers.

Lorsque tous les élèves ont terminé d'écrire leurs anecdotes, leur demander de les présenter à leurs coéquipiers. Ensuite, chaque personne devra répondre à des questions pendant deux minutes. Puis, chaque coéquipier devra inscrire le nom de cette personne sur sa fiche et le numéro de l'énoncé qu'il croit être la vérité.

Lorsque tous les élèves d'un groupe ont présenté leurs énoncés, les inviter à informer les autres de leur vérité. Si un élève a trouvé la vérité d'une autre personne, il se voit attribuer un point. Demander à chaque élève de cumuler ses points et de déterminer le meilleur détective dans chaque équipe.

## **RÉINVESTISSEMENT :**

Si le temps le permet, puisqu'il est question d'expressions dans le texte et de mensonges et vérités, inviter les élèves à trouver de nouvelles expressions. Celles-ci peuvent être en lien avec le mensonge, la vérité, la trahison. Les élèves pourraient également présenter leurs trouvailles à leurs camarades.

Le site suivant en présente quelques-unes :

<http://www.les-expressions.com/resultats.php?tid=31>

## Mes anecdotes\*

Ma première anecdote : (décrire celle-ci comme une petite histoire de quelques lignes qui vient préciser, qui, quoi, comment, où ?)

---

---

---

Ma seconde anecdote :

---

---

---

Ma troisième anecdote :

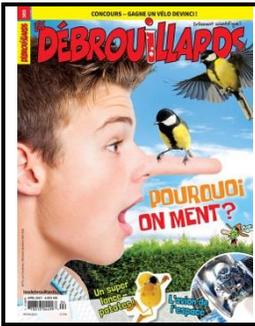
---

---

---

Nom de mon coéquipier	Affirmation que je crois être vraie (1 <sup>re</sup> , 2 <sup>e</sup> ou 3 <sup>e</sup> )	Affirmation vraie	Points

\* Inscrire deux anecdotes fausses et une vraie en mélangeant l'ordre de présentation.



Fiche pédagogique  
Magazine *Les Débrouillards*  
Conception: Nathalie Desjardins  
Avril 2017

**DÉBROUILLARDS**

**Titre : Quiz marin et  
Glik et Gluk dans... « Moby Gluk »**

**Pages : 22 à 24 et 32-33**

**Rubrique : Quiz  
BD Glik et Gluk**

**Thème : Les poissons**

### **COMPÉTENCES :**

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

**BUT :** Faire une recherche sur un poisson des abysses ou des fonds marins.

### **MATÉRIEL :**

- *Les Débrouillards* (avril 2017), p. 22 à 24 et 32-33
- La fiche de l'élève *Mon poisson*

### **MISE EN SITUATION :**

Demandez, tout d'abord, aux élèves de lire les pages 22 à 24 et celles de la BD aux pages 32 et 33.

Ensuite, les inviter à parler des poissons qu'ils connaissent ou de ceux présents dans les textes. Connaissent-ils des poissons qui ont une forme particulière ou un nom particulier ? Leur est-il déjà arrivé de pêcher des poissons dont ils ne savaient rien ? Aiment-ils découvrir de nouvelles espèces lorsqu'ils se rendent au musée ou à dans un aquarium ?

Les inviter à consulter ce site pour découvrir une affiche qui présente les poissons d'eau douce du Québec.

<http://www.mddelcc.gouv.qc.ca/biodiversite/diversite/Poisson-eau-douce-Quebec.pdf>

Ce site présente également une vidéo d'un poisson-lune aperçu dans le fleuve Saint-Laurent et quelques espèces de poissons différentes de celles répertoriées sur l'affiche.

[http://redpath-museum.mcgill.ca/Qbp\\_fr/poissons/Poissons.htm](http://redpath-museum.mcgill.ca/Qbp_fr/poissons/Poissons.htm)

## **RÉALISATION :**

Inviter les élèves à former des équipes de deux ou trois. Ensuite, puisque nous sommes dans le mois du poisson d'avril, leur demander de faire une petite recherche sur Internet pour choisir un poisson étrange des abysses ou des fonds marins. La recherche devra permettre d'en connaître plus sur les caractéristiques du poisson choisi. Celle-ci devra aussi amener les élèves à découvrir son alimentation, son habitat, sa grosseur, sa longueur, etc.

Demander aux élèves de lire la fiche de l'élève *Mon poisson* et de la remplir avec les informations trouvées.

## **RÉINVESTISSEMENT :**

Inviter chaque équipe à présenter leur poisson aux autres élèves. Demander aux élèves de bien planifier la présentation et de distribuer des rôles à chaque personne de l'équipe. Si le temps le permet, inviter les élèves à faire une affiche numérique pouvant être présentée sur le TNI ou encore à afficher une image de leur poisson sur celui-ci durant leur présentation.

Pour préparer leur affiche numérique, voici quelques sites où les outils sont simples d'utilisation.

Piktochart : <https://piktochart.com/>

Pixteller : <http://www.pixteller.com/>

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

## **PISTES TECHNO :**

Ces pistes peuvent être données en référence aux élèves pour approfondir leurs connaissances sur les drôles de poissons ou s'en inspirer pour faire leur recherche.

<http://www.topito.com/top-poissons-moches>

<https://jack35.wordpress.com/tag/poisson/>

<http://www.lapresse.ca/la-voix-de-lest/actualites/201204/19/01-4517152-quel-drole-de-poisson.php>

# Mon poisson

Quel est le nom de votre poisson ? \_\_\_\_\_

Quelles sont les caractéristiques physiques du poisson (taille, couleur, poids, etc.) ?

---

---

---

---

---

---

---

Quel est son habitat ? (Où le retrouve-t-on ? Vit-il en eau douce ou salée) ?

---

---

---

Que mange votre poisson ?

---

---

---

Comment se reproduit-il ? (À quel moment se reproduit-il ? Combien d'œufs pond-il ?)

---

---

---