

	<p>Fiche pédagogique Magazine <i>Sport Débrouillards</i> Conception : Lynda Savard Mai 2017</p>	
<p>Titre : Le marathon de Boston</p>		<p>Pages : 23, 24 et 25</p>
<p>Chronique : Le Chronoscope</p>		

COMPÉTENCES :

- Français : lire des textes variés.
- Éthique : pratiquer le dialogue.
- Univers social : construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société.

MATÉRIEL :

- *Sports Débrouillards* (mai 2017), p.23, 24 et 25
- TNI

BUTS :

- Développer le processus de l'inférence en lecture.
- Connaître des événements liés au marathon de Boston.
- Pratiquer le dialogue sur un sujet très connu des élèves : tricher.

MISE EN CONTEXTE :

Pour débiter, demander aux élèves s'ils connaissent la ville de Boston et sa situation géographique. Afficher une carte du monde, indiquer Boston et la ville où vous enseignez. Demander aux élèves s'ils connaissent le marathon de Boston. Ensuite, visionner cette vidéo sur ce marathon : <https://www.youtube.com/watch?v=qVtpGvRNI38> . Recueillir ensuite les impressions.

RÉALISATION :

Avant la lecture, enlever les mots des bulles de la page 25, de la 8^e à la 12^e vignette.

Annoncer aux élèves qu'ils liront une BD dans *Les Débrouillards* sur des événements du marathon.

Lorsqu'ils arrivent aux vignettes sans paroles, leur demander de remplir les bulles en équipe. Se servir de leur compréhension de ce qui est arrivé avant et des indices qu'ils voient. (Ce travail

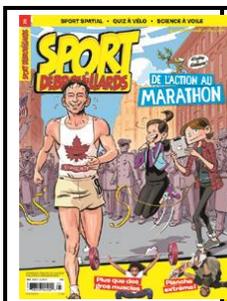
viser l'utilisation du processus de l'inférence en lecture.) Partager en groupe les idées trouvées et leur demander de justifier les réponses.

Ensuite, lire les dialogues écrits dans les bulles de la revue.

Finalement, afin de travailler le dialogue en éthique, utiliser cet événement (la « triche ») pour discuter avec les élèves. Voici quelques idées de questions à leur poser : Comment te sentirais-tu si quelqu'un gagnait en trichant ? Est-ce que ça t'est déjà arrivé ? Si oui, comment t'es-tu senti ? Selon toi, pourquoi certaines personnes sont-elles tentées de tricher ? Qu'est-ce que ça apporte de gagner en trichant ?

RÉINVESTISSEMENT

En univers social, choisir un personnage marquant des années 1980 et utiliser l'idée du chronoscope pour remonter le temps et rencontrer cette personne. Créer une BD en imaginant ce qui pourrait arriver.



Fiche pédagogique
Magazine *Sport Débrouillards*
Conception : Lynda Savard
Mai 2017



Titre : Du sport en orbite

Pages : 16 et 17

Chronique : Corps humain

COMPÉTENCE :

- Sciences :
 - proposer des explications ou des solutions à des problèmes scientifiques ou technologiques,
 - mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie,
 - communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie.
- Français : lire des textes variés.
- Transversales : coopérer.

MATÉRIEL :

- *Sports débrouillards* (mai 2017), p. 16 et 17
- TNI
- Fiche de l'élève
- Matériel requis pour l'activité en sciences dans la section réinvestissement (suivre le lien internet)

BUTS :

- Mettre en application la démarche générale d'apprentissage en science et technologie au primaire.
- Être conscient de l'impact de la gravité.
- Extraire des éléments d'information explicites et implicites pertinents.
- Réagir au texte lu.

MISE EN CONTEXTE :

Visionnez avec les élèves la vidéo suivante : https://www.youtube.com/watch?v=4TJtrcFn_mY

Cette vidéo présente les premiers pas de l'humain sur la Lune. Recueillir leurs impressions.

Diriger la discussion vers le sujet de la gravité et de la mise en forme des astronautes. Leur demander d'imaginer comment on fait du sport dans l'espace.

RÉALISATION :

Annoncer aux élèves que la revue *Sport Débrouillards* contient un article sur le sport en orbite. Faire le survol avec eux. Pour les enseignants désireux d'aller plus loin dans la préparation de la lecture, construire un champ lexical au tableau sur le sport en orbite. Voici un lien expliquant cette stratégie d'enseignement : <http://www.alloprof.qc.ca/BV/pages/f1380.aspx> .

Demander aux élèves de lire le texte afin de comprendre l'importance du sport en apesanteur. Leur demander de prendre le temps de faire un résumé des paragraphes. Ensuite, répondre aux questions posées à l'aide de la fiche de l'élève.

Faire un retour en grand groupe sur ce qu'ils ont appris et partager leurs opinions en utilisant les réponses de question 7 de la fiche de l'élève.

RÉINVESTISSEMENT :

Activité en sciences sur la gravité. Suivre le lien suivant et choisir l'activité intitulée *Coco le héros* : http://www.cspi.qc.ca/cpp/sciences/ancien_site/probleme/

PISTES TECHNO :

Vidéo de Neil Armstrong posant le pied sur la Lune :
https://www.youtube.com/watch?v=9URNWGtk_80&t=6s

Vidéo de la station internationale en direct :
<https://www.youtube.com/watch?v=qzMQza8xZCc>

Nom : _____

Fiche de l'élève

Texte lu : *Du sport en orbite*

1. Au début du texte, que veut dire : « Sinon leur corps s'affaiblirait à la vitesse d'une fusée » ?

2. La gravité nous fait faire de l'exercice. Nomme trois éléments du corps humain sollicités par la gravité.

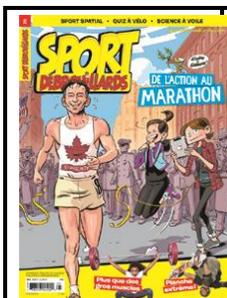
3. Qu'est-ce que l'apesanteur?

4. Pourquoi le sport est crucial pour les astronautes?

5. Explique dans tes mots ce qu'est le choc du retour.

6. Pourquoi faudrait-il améliorer les machines d'exercice actuelles?

7. Si tu étais un astronaute, que ferais-tu pour prendre soin de ta santé mentale? Nomme trois activités et explique pourquoi.



Fiche pédagogique
Magazine *Sport Débrouillards*
Conception : Lynda Savard
Mai 2017



Titre : Le soccer

Pages : 18 et 19

Chronique : Arrêt sur image

COMPÉTENCES :

- Français :
 - lire des textes variés,
 - communiquer oralement.
- Transversales : coopérer

MATÉRIEL :

- *Sports Débrouillards* (mai 2017), p.18 et 19
- TNI
- Fiche de l'élève
- Un ordinateur par équipe

BUTS :

- Prendre conscience de l'importance des sports d'équipe.
- Présenter une recherche sur un sport d'équipe.
- Faire la promotion d'un athlète.
- Développer des habiletés en TIC.

MISE EN CONTEXTE :

À l'aide de l'album documentaire *Encyclopédie junior des sports* de Caroline Fortin, amorcer la discussion sur les sports d'équipe et sur l'importance des sports au quotidien. Questionner les élèves sur leurs habitudes sportives et leurs connaissances d'athlètes dans des sports d'équipe.

RÉALISATION :

1. Demander aux élèves de lire et regarder ensemble les pages 18 et 19 du magazine *Sport Débrouillards*.

2. Annoncer le but du travail aux élèves : utiliser le modèle de ces pages pour créer une affiche qui sera présentée oralement au groupe sur un sport d'équipe de leur choix. Le support sur lequel ils travailleront se trouve sur le web. Afin de faciliter la recherche et de structurer le travail à faire, reprendre la lecture des textes dans les bulles et résumer chacun en écrivant quelques mots-clés près des bulles. La recherche portera sur ces thèmes.

3. Faire une liste des sports d'équipe connus au tableau, avec leur aide et celle de l'album, puis organiser les élèves en équipe. Faire choisir à chaque équipe son sport désiré.

4. Par la suite, faire une recherche en utilisant Internet et les livres sur les sports disponibles à la bibliothèque de l'école et de la classe.

6. Utiliser la fiche de l'élève pour prendre des notes des résultats de leur recherche.

7. À l'aide du site web mentionné dans les pistes techno, faire préparer une affiche numérique en utilisant un modèle ressemblant aux pages 18 et 19 du magazine.

8. Faire présenter la recherche au groupe à l'aide de l'affiche numérique.

RÉINVESTISSEMENT :

Imprimer les affiches et créer des récits en utilisant les informations trouvées.

PISTES TECHNO :

Pour faire une affiche numérique

<https://www.easel.ly>

Pour faire une recherche

<http://fr.wikimini.org/wiki/Accueil>

Nom : _____

Fiche de l'élève

Sujets pour ta recherche sur un sport d'équipe. Ces sujets sont inspirés des résumés des bulles des pages 18 et 19.

Écris ton sport : _____

1. Un règlement.

2. Existe-t-il une association ou une fédération? Son nom et les pays membres.

3. Savais-tu que ... ? Trouve une information surprenante.

4. Information sur une pièce de l'équipement.

5. Information sur les blessures les plus courantes.

6. Information à propos d'une habileté essentielle. Ex. : la vitesse.

7. Matériau utilisé pour la fabrication d'une pièce d'équipement.
