



Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Nathalie Desjardins
Mars 2019

DÉBROUILLARDS

**Titre : Les coulisses d'un record ! et
Glik et Gluk dans... « Le record
Glinness »**

Pages : 7 à 11 et 34-35

Rubrique : Dossier, BD

Thème : Les records

COMPÉTENCES :

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

BUT : Proposer un record qui correspond à leurs habiletés.

MATÉRIEL :

- *Les Débrouillards* (mars 2019), p. 7 à 11 et 34-35
- La fiche de l'élève *Mon record*

MISE EN SITUATION :

Demander tout d'abord aux élèves de dire ce qu'ils connaissent des records Guinness. Quels sont les records qu'ils connaissent ? Est-ce qu'ils aimeraient faire partie du livre des records Guinness ? Comment faut-il faire pour obtenir son nom et que son record soit reconnu comme un record Guinness ?

Inviter ensuite ceux-ci à lire le texte des pages 7 à 11 et la BD aux pages 34 et 35. Leur demander ce que la lecture de ces textes leur a appris de nouveau sur les records Guinness.

RÉALISATION :

Indiquer aux élèves qu'ils auront à proposer un nouveau record devant un comité de sélection. Si les élèves ont des habiletés semblables ou des intérêts communs, les inviter à se regrouper en équipe. Sinon, l'activité peut être réalisée individuellement.

Demander aux élèves de prendre connaissance de la fiche de l'élève *Mon record* et de la compléter à l'aide des informations qu'ils auront réussi à trouver et à imaginer. Pour leur permettre de trouver la bonne idée, les inviter à faire une recherche parmi les records connus et qui sont en lien avec leurs habiletés.

RÉINVESTISSEMENT :

Si le temps le permet, inviter chaque équipe ou chaque élève à venir présenter leur proposition de record aux autres élèves de la classe qui pourront agir à titre de comité de sélection. Une fois toutes les présentations terminées, les élèves pourraient avoir à voter pour leur proposition préférée. Avant la présentation, demander aux élèves de bien planifier celle-ci et, s'ils sont en équipe, de bien distribuer les 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.

PISTES TECHNO :

Ces pistes peuvent être données en référence aux élèves pour approfondir leurs connaissances sur les records Guinness.

<http://www.guinnessworldrecords.com/> Site officiel (en anglais)

<https://fr.euronews.com/2018/11/08/les-nouveaux-records-renversants-du-guinness-book>

<https://vivredemain.fr/2018/02/21/regorge-livre-guinness-world-records-2018%E2%80%89/>

<http://www.leparisien.fr/insolite/guinness-world-records-2018-a-quoi-servent-les-records-loufoques-07-09-2017-7241244.php>

Mon record

Dans quel domaine excelles-tu le plus ?

Quels sont les records que tu as réussi à trouver et qui concernent ce domaine ?

Quel pourrait être ton record ? Détaille un peu celui-ci et ensuite, indique quelques précisions. Avec qui ou quoi pourrais-tu réaliser celui-ci ? De quels entraînement ou matériel aurais-tu besoin ? Qu'est-ce qui ferait que ton record serait original ? Etc.



Fiche pédagogique
Magazine *Les Débrouillards*
Conception: Nathalie Desjardins
Mars 2019

LES DÉBROUILLARDS

Titre : Femmes de science

Pages : 37 à 39

Rubrique : Jeu

Thème : Les femmes scientifiques

COMPÉTENCES :

- Français : lire et écrire des textes variés.

BUT : Faire une recherche sur des femmes scientifiques.

MATÉRIEL :

- *Les Débrouillards* (Mars 2019), p. 37 à 39
- La fiche de l'élève *Les femmes de science*

MISE EN SITUATION :

Demander tout d'abord aux élèves de prendre connaissance du jeu *Femmes de science* des pages 37 à 39. Pour ce faire, les inviter à lire la mise en place et le déroulement de la partie. Vérifier que les élèves ont bien compris la façon de jouer et répondre à toutes leurs questions avant que le jeu débute. Laisser les élèves jouer une partie.

RÉALISATION :

Lorsque l'ensemble des élèves a terminé de jouer, leur dire qu'ils devront bonifier le jeu en faisant une petite recherche sur d'autres femmes de science afin de créer deux nouvelles cartes « Personnage ».

Donner les consignes suivantes aux élèves avant qu'ils ne commencent leur recherche :

- Pour chacune des cartes, assure-toi de mettre le nom de la scientifique.
- Inscris son époque, sa discipline et son continent en utilisant les mêmes pictogrammes que ceux utilisés dans le jeu et qui sont répertoriés dans l'aide-mémoire.
- Inscris également un petit résumé de ce que cette femme a fait dans le domaine scientifique.

- Essaie de varier les époques, les disciplines et les continents pour éviter que ce soit trop facile de trouver la scientifique manquante.

À noter que ces deux cartes serviront d'ajout au jeu. Par la suite, inviter les élèves à compléter la fiche *Les femmes de science*.

Lorsque les élèves ont complété leurs deux cartes « Personnage », leur demander d'ajouter les noms de leurs deux scientifiques dans les espaces vides des fiches « joueurs ». Inviter aussi ceux-ci à modifier le nombre de symboles liés à l'époque, la discipline ou le continent sur cette fiche en fonction de ce qui se trouve sur leurs deux nouvelles cartes « Personnage ».

Lorsque tous les élèves seront prêts à jouer, invitez-les à jouer une nouvelle partie en intégrant leurs nouvelles cartes de jeu.

RÉINVESTISSEMENT :

Si le temps le permet, les élèves pourraient s'échanger leurs nouvelles cartes pour jouer d'autres parties. Aussi, une recherche plus approfondie pourrait être réalisée pour décrire davantage l'apport des scientifiques dans leur milieu.

PISTES TECHNO :

Le lien suivant vous mènera vers une affiche gratuite illustrée par Élise Gravel qui regroupe des femmes scientifiques. S.v.p., tenir compte des restrictions d'utilisation de cette affiche avant de l'imprimer.

<http://elisegravel.com/blog/affiche-a-imprimer-femmes-scientifiques/>

Les liens suivants contiennent des articles ou un quiz lié aux femmes scientifiques :

http://www.science.gc.ca/eic/site/063.nsf/fra/h_97436.html

<https://www.nationalgeographic.fr/actualites/7-femmes-scientifiques-qui-ont-change-le-monde>

<https://mrmondialisation.org/20-femmes-de-science-qui-ont-change-le-cours-de-notre-histoire/>

<https://www.journaldemontreal.com/2019/02/12/quiz-connaissiez-vous-ces-femmes-de-science>

Les femmes de science

Quelles sont les deux femmes de science dont tu veux faire les cartes « Personnage » ?
En t'inspirant d'une carte « Personnage » du jeu, inscris leur nom sur la carte et fait un dessin pour représenter chacune d'elles.

Précise dans les deux cas, l'époque, la discipline, le continent en complétant les cartes ci-dessous. N'oublie pas de réutiliser les mêmes pictogrammes que ceux déjà utilisés sur les cartes « Personnage ». Ensuite, fais une petite description de la scientifique et des éléments que tu as réussi à trouver sur Internet.
