

Fiches pédagogiques

no. 407 • Octobre 2020

SOMMAIRE

Octobre 2020 # 407

4 **Quoi de neuf**

7 **Quiz**
Le temps

12 **BD Débrouillards**

14 **Expérience**
L'explosion débordante!

16 **Faits vite fait**
10 faits surprenants sur les drones

21 **BD Biodôme**

24 **Actu minute**
La citrouille

25 **Philo**

26 **Monde animal**
Vote pour l'animal le plus effrayant!

30 **Flash futur**
Faire le plein e...

32 **BD Glik et C...**

34 **On a essa...**

37 **Jeu**

40 **Espace Debs**
• Trucs en vrac
• Test
• Parlons-en
• Babillard

46 **Sur le web**

48 **Les trouvailles de Van**

50 **Étonnant**

51 **BD Van**

ACTUALITÉS • DOSSIER • EXPÉRIENCE • BD • JEUX

LES **DÉBROUILLARDS**

Drôlement scientifique!

DÉFIE LE TEMPS!

QUI EST LE PLUS EFFRAYANT?

BISCUITS MONSTRUEUX!

lesdebrouillards.com

Octobre 2020 - 4,95\$ MD

7 78313 04492 10

PREMIÈRE

ISSN 1709-407

Prendre son temps

Ces derniers temps, tu aimerais que le temps passe plus vite ou au contraire qu'il passe plus lentement ? Est-ce que tu aimes prendre ton temps pour faire les choses ou au contraire, tu aimes les faire en un rien de temps ?

Dans tous les cas, que tu le complètes vite ou lentement, j'espère que le quiz en page 7 te permettra de passer le temps agréablement !

Dans ce numéro, tu découvrirás également des faits surprenants sur les drones, page 16, qui sont tout à fait dans l'air du temps.

Juste à temps pour Halloween, six animaux tentent de remporter la place de l'animal le plus effrayant, page 26. Pour lequel voteras-tu ?

Je te souhaite une très joyeuse Halloween !

Laurence
rédactrice en chef

Couverture: © Thom (vampire), Dreamstime (rat), Laurence Labat (biscuits)
Sommaire: © Thom (vampire), Dreamstime (serpent), Laurence Labat (expérience)

Titre Le temps
Pages 7 à 11
Rubrique Quiz
Thème Le temps



Compétences :

Français : lire des textes variés, communiquer oralement.

Arts plastiques : réaliser des créations plastiques personnelles.

Science et technologie : mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.

But : Inviter les élèves à inventer et fabriquer un objet servant à mesurer le temps.

Matériel :

- ➔ Les Débrouillards (octobre 2020), p. 7 à 11
- ➔ La fiche de l'élève *Le temps qui passe*
- ➔ Objets recyclables faits de différents matériaux

Mise en situation :

- 1 Inviter les élèves à compléter le quiz des pages 7 à 10 et ensuite leur demander de lire les cinq faits sur le temps de la page 11.
- 2 Discuter par la suite avec eux des différents objets contenus dans ces pages qui sont utilisés pour mesurer le temps. En faire une liste et l'inscrire au TNI.

Réalisation :

Informez les élèves qu'ils devront créer, en équipes de deux, un nouvel objet original servant à mesurer le temps comme ceux présentés dans le quiz. Ils devront faire preuve d'imagination pour présenter une nouvelle invention différente de celles déjà connues.

Lorsque les élèves auront trouvé leur idée, invitez ceux-ci à prendre connaissance de la fiche *Le temps qui passe* et à la compléter avant de construire leur prototype. Mettez à la disposition des élèves tous les outils ou matériaux dont ils pourraient avoir besoin pour construire leur invention.

Lorsque les prototypes seront prêts, demandez aux élèves de préparer une petite présentation orale pour présenter leur prototype aux autres élèves de la classe.

Réinvestissement :

Si le temps le permet, une exposition pour présenter leur prototype aux autres élèves de l'école pourrait être organisée.

Piste techno

Voici quelques liens présentant des objets servant à mesurer le temps. Certains de ces liens pourraient servir d'inspiration aux élèves pour créer un nouvel objet original.

histoiredechiffres.free.fr/calendrier/mesuredutemps.htm

www.superprof.fr/ressources/scolaire/physique-chimie/cours-ps-1/2nde-ps-1/calcul-temps-pendule-pesant.html

sciencejunior.fr/histoire-scientifique/la-mesure-du-temps

Le temps qui passe

- 1** Quel est l'objet que vous avez décidé d'inventer?
Il sert à mesurer quoi exactement?

.....

.....

.....

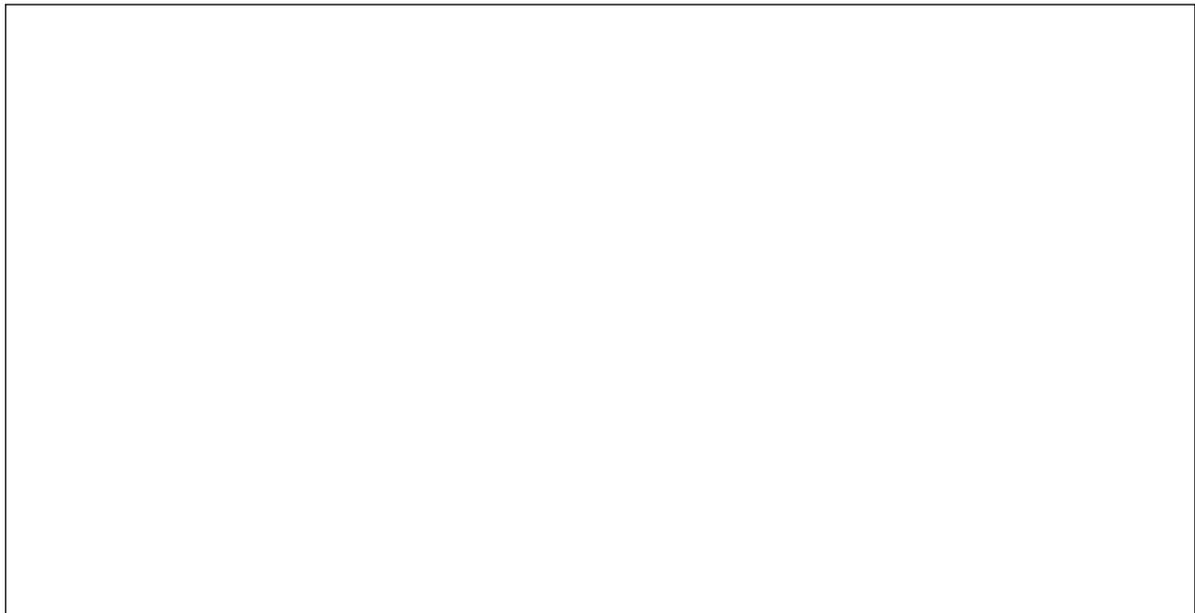
- 2** Quels sont les matériaux que vous utiliserez pour construire votre objet?
Rappelez-vous que celui-ci doit être différent et original. Idéalement,
c'est un objet qui n'existe pas, vous en êtes les inventeurs ou inventrices.

.....

.....

.....

- 3** Illustrez le plan de votre prototype ici avant d'en faire la construction. N'oubliez
pas de noter les dimensions prévues pour les différentes composantes.



- 4** Donnez un nom à votre objet.

.....

.....

TitreLe temps et Glik et Gluk dans *La machine à voyager dans le temps perdu***Pages**

7 à 11 et 32-33

Rubrique

Quiz et BD

Thème

La machine à voyager dans le temps

**Compétences :**

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

Arts plastiques : réaliser des créations plastiques personnelles.

But : Écrire un récit qui met en scène l'élève dans un voyage dans le temps.

Matériel :

- ➔ Les Débrouillards (octobre 2020), pages 7 à 11 et 32-33
- ➔ La fiche de l'élève *Le plan du récit en cinq temps*
- ➔ Outils pour la correction d'un texte (dictionnaire, grammaire)
- ➔ Crayons de couleur

Mise en situation :

- 1 Si la première fiche de ce mois n'a pas été exploitée, inviter tout d'abord les élèves à lire le texte des pages 7 à 11 et à réaliser le quiz sur le temps. Si la fiche précédente a été exploitée, rappeler aux élèves les éléments abordés dans ces pages lors d'une brève discussion avec eux.
- 2 Par la suite, demander aux élèves de lire la BD de Glik et Gluk des pages 32 et 33 et leur demander s'ils auraient aimé se retrouver à la place des personnages.

Réalisation :

Puisque c'est le temps de l'Halloween, informer les élèves qu'ils auront à rédiger un récit d'aventures qui les mettra en scène. Puisqu'ils devront écrire un récit, faire un rappel de la structure du récit en cinq temps (situation de départ, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale). Le lien suivant peut servir à présenter le schéma narratif. Le deuxième exemple donné est pertinent pour cette activité :

<https://www.alloprof.qc.ca/fr/elevés/bv/français/le-schema-narratif-f1050>

Inviter ensuite les élèves à imaginer ce qu'il pourra leur arriver en s'inspirant de cette mise en situation qui pourrait leur être donnée avant de commencer leur plan d'écriture :

Par une belle journée d'automne, tu retrouves la vieille machine à voyager dans le temps que ton grand-père a inventée il y a déjà trois décennies alors qu'il était un jeune adolescent. En la voyant,

Pistes techno

Inviter les élèves à déposer leur récit sur le site web de l'école.

Conception : Nathalie Desjardins

Titre	Le temps et Glik et Gluk dans <i>La machine à voyager dans le temps perdu</i>
Pages	7 à 11 et 32-33
Rubrique	Quiz et BD
Thème	La machine à voyager dans le temps

tu es émerveillé et tu décides d'y entrer pour jeter un petit coup d'œil. Après quelques secondes d'hésitation, tu démarres la machine et en te retournant, tu appuies involontairement sur un bouton qui te propulse dans le temps. Après quelques secondes, tu te retrouves dans un musée, celui des sorcières de Salem! Tu pousses délicatement la première porte qui se trouve dans le corridor et tu fais alors la rencontre d'une de ces étranges créatures qui t'offre la possibilité de créer une potion magique donnant des pouvoirs précis.

**Imagine la suite de cette journée qui devrait être remplie d'aventures effrayantes, drôles ou courageuses.
À toi de jouer!**

Distribuer la fiche *Le plan du récit en cinq temps* aux élèves et leur demander de la compléter pour planifier leur écriture. Les inviter ensuite à rédiger leur texte à partir de ce plan. Prévoir suffisamment de temps pour que les élèves puissent planifier leur récit, l'écrire, le réviser et le corriger.

Réinvestissement :

Inviter les élèves à illustrer la partie préférée de leur récit. Si le temps le permet, inviter également les élèves à présenter leur récit au reste de la classe.

Prénom et nom: _____

Date: _____



Le plan du récit en cinq temps

<p>Situation de départ ou situation initiale</p> <p>Complète la situation de départ en utilisant la mise en situation donnée. Réponds aux questions, qui? (Les personnages), où? (Le lieu où se déroule ton histoire) et quand? (À quel moment se déroule l'histoire?)</p>	
<p>Élément déclencheur</p> <p>Complète cette partie à partir de la mise en situation également. Quel est l'événement qui vient perturber la situation initiale?</p>	
<p>Déroulement ou péripéties</p> <p>Quelles sont les actions que tu fais pour trouver une solution ou quelles sont tes réactions face à l'élément déclencheur? Comment vas-tu réussir à résoudre le problème ou rétablir l'équilibre de la situation initiale?</p>	
<p>Dénouement</p> <p>Réussiras-tu à résoudre le problème? Si oui, de quelle façon réussiras-tu?</p>	
<p>Situation finale</p> <p>Que feras-tu à la fin de l'histoire? Retrouveras-tu ta situation initiale ou une nouvelle situation? Comment se termine le récit?</p>	