



Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Novembre 2018

Rubrique : BD

Page : 2

Titre : Hugo et Marjo.
À la guerre comme à la guerre

La guerre, parlons-en !

COMPÉTENCES

Français : Communiquer oralement

Éthique et culture religieuse : Réfléchir sur des questions éthiques

BUT

Amener les élèves à explorer verbalement une question éthique en lien avec la guerre.

MATÉRIEL :

- Magazine *Les Explorateurs*, novembre 2018, page 2
- Fiche « C'est bon. Pas vrai ? »

DÉROULEMENT

Note : Cette activité peut être vécue dans un contexte de discussion de groupe ou de communauté de recherche philosophique.

Mise en situation :

Faire la lecture de la bande dessinée de la page 2 en groupe.

Expliquer que la prochaine activité est une activité où les élèves sont appelés à discuter. Pour le faire correctement, ils devront respecter certaines règles.

Règles de la discussion :

1. Il faut lever la main pour demander la parole.
2. L'enseignant donne les droits de parole.
3. Il est permis d'être en accord ou en désaccord avec ce que dit un(e) autre élève. On peut alors le dire et expliquer les raisons. Par exemple, « Je suis d'accord avec ce que tu as dit parce que... » ou « Je ne suis pas d'accord avec ce que tu as dit parce que... ».





Réalisation :

Annoncer la question sur laquelle les élèves devront discuter :

Est-ce bien ou mal que les garçons jouent à la guerre? *

Faire d'abord un tour afin que tous les élèves disent « bien » ou « mal ».

Expliquer que les élèves peuvent changer d'avis pendant la discussion.

Ensuite, prendre en note les élèves qui lèvent leur main. Donner les droits de parole.

À l'occasion, rappeler la question initiale.

Certains élèves parleront du jeu dans la bande dessinée ou du jeu des garçons dans la vie. D'autres parleront de l'importance de ne pas jouer à la guerre parce que la guerre, ce n'est pas bon. Ce sont les élèves qui feront prendre une direction à la discussion. L'important est que les élèves construisent la discussion à partir de ce qui est dit.

Si la discussion tourne en rond, vous pouvez reformuler ce qu'un élève dit de différent et demander aux autres de se prononcer en accord ou en désaccord.

À la fin de la discussion, demander aux élèves de se prononcer à nouveau sur : Est-ce que c'est bien ou mal que les garçons jouent à la guerre? Valoriser le droit de changer d'idée comme le droit de garder son opinion du début.

* Questions alternatives

Est-ce bien ou mal que les filles jouent à la guerre?

OU

Est-ce bien ou mal que les enfants jouent à la guerre?

OU

Pourquoi les enfants jouent-ils à la guerre?

Réinvestissements :

- Animer une autre discussion sur la guerre (utiliser une des questions alternatives).
- Faire une carte réseau ou explorer le champ littéraire de la guerre à partir des pages qui en parlent dans le magazine de novembre (page 2 et 5, page 9 si vous le désirez).
- Lire des albums qui parlent de la guerre. Créer une affiche sur ce que les élèves apprennent sur la guerre dans les différents livres lus. Voir l'annexe pour des propositions d'albums sur la guerre.





Annexe

Propositions d'albums sur la guerre

Goldstyn, Jacques (2016). Azadah. Montréal (Québec): La Pastèque

Goldstyn, Jacques (2018). Jules et Jim : frères d'armes. Montréal (Québec) : Bayard Canada

Hébert, Marie-Francine (2013). Tu me prends en photo. Montréal (Québec): Les 400 coups, Collection Carré blanc

Pasquet, Jacques (2008). L'étoile de Sarajevo. St-Lambert (Québec) : Dominique et compagnie

Pinsonneault, Sylvie et Lino (2002). Koletaille. Montréal (Québec) : Les 400 Coups, Collection Carré Blanc

Poulin Andrée et Enzo Lord Mariano (2016). Y'a pas de place chez nous. Montréal (Québec) : Éditions Québec/Amérique jeunesse

Ramos, Mario (2005). Le petit soldat qui cherchait la guerre. Paris (France) : École des Loisirs

Tatsuharu, Kodama et Boivin-Robert, Judith (1992). Le tricyle de Shinichi. Montréal (Québec): Les 400 coups, Collection Carré blanc

D'autres albums jeunesse sur le thème de la guerre peuvent s'ajouter à cette liste. Consultez vos libraires et bibliothécaires.



Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Novembre 2018

Rubrique : Sur la piste
Pages : 6 et 7
Titre : Le lynx du
Canada, un félin furtif

Œil de lynx

COMPÉTENCES

Français : Lire des textes variés

BUT

Amener les élèves à extraire des informations explicites d'un texte informatif.

MATÉRIEL :

- Magazine *Les Explorateurs*, novembre 2018, pages 6 et 7
- Fiche « Œil de lynx » pour chaque élève

DÉROULEMENT

Mise en situation :

Proposer aux élèves de lire le texte avec des yeux de lynx. Expliquer que l'expression signifie « avoir de bons yeux ». Dans le cas présent, les élèves devront extraire un maximum d'information sur les caractéristiques physiques du lynx, sur les autres caractéristiques du lynx et sur ses bébés.

Expliquer ce que peuvent être des caractéristiques physiques.

Sur la fiche de l'élève, les « autres caractéristiques » sont les caractéristiques qui ont trait à la personnalité de l'animal (ses qualités), à ses préférences, à ses façons de faire, à ses comportements, etc.

Réalisation :

Parcourir la fiche « Œil de lynx » avec les élèves.

Demander aux élèves de sortir leur magazine *Les Explorateurs* de novembre 2018 aux pages 6 et 7.

Donner le temps aux élèves de lire le texte et de remplir la fiche.

Corriger en groupe si désiré.





Réinvestissements :

- Trouver des caractéristiques physiques et comportementales d'un animal présenté dans un autre magazine.
- Trouver des caractéristiques physiques et psychologiques d'un personnage d'album jeunesse.
 - o Faire l'étude d'un personnage tel que décrit dans les livres de différents auteurs (ex. les loups ou les monstres).
 - o Faire l'étude d'un personnage tel que décrit dans plusieurs livres d'un même auteur (ex. Émile, le personnage garçon de Vincent Cuvellier, le loup de Oriane Lallemand, le chat Splat de Rob Scotton, etc.).

Nom : _____

Fiche de l'élève - Les Explorateurs Novembre 2018

Œil de lynx

Caractéristiques physiques

Oreilles : _____

Queue : _____

Fourrure/Pelage : _____

Pattes : _____

Autres caractéristiques et informations

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

Bébés

Les petits du lynx s'appellent les _____.

Les petits naissent au mois de _____ ou _____.

Le lynx peut avoir de _____ à _____ bébés.

Les bébés restent presque _____ avec leur maman.

Nom : _____

Fiche de l'élève - Les Explorateurs Novembre 2018

Œil de lynx **Corrigé**

Caractéristiques physiques

- Oreilles : **pinceaux de poils noirs sur les oreilles**
- Queue : **courte**
- Fourrure/Pelage : **fouurrure qui épaissit l'hiver, pelage brun en été et gris en hiver**
- Pattes : **pattes longues et musclées, grosses pattes, poils sous les pattes l'hiver (raquettes de poils)**

Autres caractéristiques et informations

1. **discret/ se camoufle**
2. **bien adapté à l'hiver**
3. **fait de grands bonds (6,5 mètres)**
4. **vit dans les forêts de conifères d'Amérique du Nord**
5. **mange surtout des lièvres (200 par année)**
6. **chasse aussi des castors, des écureuils, des jeunes chevreuils**
7. **chasse la nuit, chasse seul**

Bébés

Les petits du lynx s'appellent les **chatons**.

Les petits naissent au mois de **mai** ou **juin**.

Le lynx peut avoir de **1** à **5** bébés.

Les bébés restent presque **un an** avec leur maman.



Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Novembre 2018

D'un point à l'autre

COMPÉTENCES

Mathématiques : En géométrie, repérer un point dans le premier quadrant du plan cartésien.

BUT

Amener l'élève à travailler les coordonnées (x,y) dans le premier quadrant du plan cartésien par une activité ludique.

MATÉRIEL :

- Magazine *Les Explorateurs*, novembre 2018 , page 17
- Fiche « D'un point à l'autre »
- Annexe à projeter ou reproduire au tableau

DÉROULEMENT

Mise en situation :

Préalables :

- S'assurer que les élèves comprennent les + et - sur les trajets apparaissant au bas du plan.
- Expliquer l'axe des x (horizontal) et l'axe des y (vertical).
- Enseigner que le point vert est sur une ligne et qu'il « voyage » toujours sur les lignes (pas dans les cases).

Demander aux élèves d'explorer la page 17 avec leur doigt, sans utiliser de crayon.



Réalisation :

Proposer une nouvelle activité aux élèves à partir du plan.

Première étape : S'exercer à repérer des coordonnées sur le plan présenté en annexe.

Expliquer aux élèves qu'une coordonnée est composée de 2 chiffres. C'est un peu comme une adresse qui nous indiquerait la rue sur l'axe des x puis l'étage sur l'axe des y.

Projeter l'annexe ou la reproduire au tableau.

Donner un exemple : « Les coordonnées de l'étoile brune seraient (10,2). »

Demander aux élèves de vous dire ce qu'on peut trouver aux coordonnées suivantes :

- (5,4)? Réponse : C'est l'étoile mauve.
- (9,8)? Réponse : C'est l'étoile rose.
- (6,2)? Réponse : Il n'y a rien!
- (6,1)? Réponse : C'est l'étoile orange. Ce n'est pas la rouge...

Poser les questions suivantes :

« Quelles sont les coordonnées de l'étoile rouge? » Réponse : (1,6)

« Quelles sont les coordonnées de l'étoile bleue? Attention de ne pas confondre avec la jaune! » Réponse : (3,7)

Si les élèves sont habiles, faites-leur repérer avec leur doigt des points qui incluent 0. Par exemple, (0,5), (7, 0) et (0,0). Il n'y a pas de coordonnées qui incluent des 0 dans la prochaine étape.

Deuxième étape : Trouver des coordonnées sur le plan et les relier entre elles pour former un dessin.

La prochaine partie de l'activité se fait individuellement ou en équipes de 2.

Annoncer aux élèves qu'ils devront trouver les coordonnées écrites sur la fiche de l'élève une à la fois. Chaque couple de coordonnées devra être représenté par un point sur le plan à la page 17 du magazine *Les Explorateurs* de novembre 2018.

Le 1^{er} point sera relié au 2^e. Le 2^e point sera relié au 3^e et ainsi de suite.

Attention! Il ne faut pas attendre à la fin pour tout relier. Dès qu'on a le 2^e point, on relie le 1^{er} au 2^e.

Donner la fiche « D'un point à l'autre » aux élèves.

Une fois la fiche terminée, demander aux élèves de dire quelle image ils ont obtenue. Ça devrait ressembler à une tête de félin.

Faire un retour sur l'importance de l'ordre des coordonnées.





Réinvestissements :

- Faire créer des fiches de points à relier aux élèves. Faire plastifier des grilles de plans cartésien. En faire des ateliers utilisables avec un crayon effaçable à sec.
- Jouer au jeu de société Bataille navale (Battleship).



Nom : _____

Fiche de l'élève - Les Explorateurs Novembre 2018

D'un point à l'autre

Utilise les coordonnées suivantes pour découvrir une image dans le plan.

Le premier point doit être relié au 2^e, qui doit être relié au 3^e et ainsi de suite.

(6,6), (7,8), (8,6), (9,5), (9,3), (7,2), (5,1), (4, 1), (2, 2), (1, 3), (1, 5), (2, 6), (3, 8), (4, 6), (6, 6).

Trace des éléments à ton goût pour compléter le dessin.

Écris ici les coordonnées des points que tu as ajoutés.

Nom : _____

Fiche de l'élève - Les Explorateurs Novembre 2018

