



## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Avril 2020

Rubrique : Découverte  
Pages : 14-15  
Titre : Respirer sous l'eau

### Parler sous l'eau

#### COMPÉTENCES

Français : Écrire des textes variés

#### BUT

Amener les élèves à écrire de courts textes en lien avec la rubrique « Découverte » du magazine *Les Explorateurs* d'avril 2020.

#### MATÉRIEL :

- Magazine *Les Explorateurs*, avril 2020, pages 14 et 15
- Une page de phylactères pour chaque élève (Annexe)
- Une paire de ciseaux par élève
- Un bâton de colle par élève

#### DÉROULEMENT

##### Mise en situation :

Demander aux élèves quels équipements permettent d'aller sous l'eau pour explorer. Mettre en commun les expériences personnelles et les connaissances des élèves sur le sujet.

Si la discussion se termine rapidement, permettre aux élèves de regarder les images des pages 14 et 15 pour trouver des idées.

Faire lire les pages 14 et 15 aux élèves ou les lire en groupe.

##### Réalisation :

- Annoncer aux élèves qu'ils auront à imaginer ce que les personnes sur les photos des pages 14 et 15 pourraient dire.
  - Faire une tempête d'idées à partir de la première image. Les phrases peuvent être liées aux informations du texte ou imaginées par les élèves à partir de ce qu'ils connaissent du monde marin.
  - Noter les idées de phrases des élèves au tableau.
  - Profiter des exemples pour préciser vos attentes en lien avec le code de correction (facultatif).
-

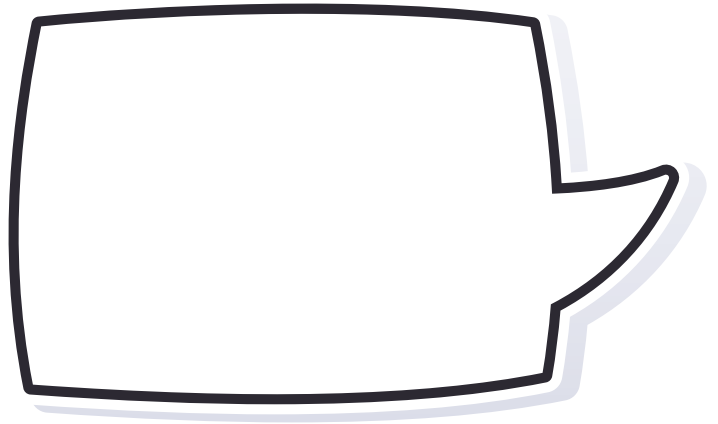
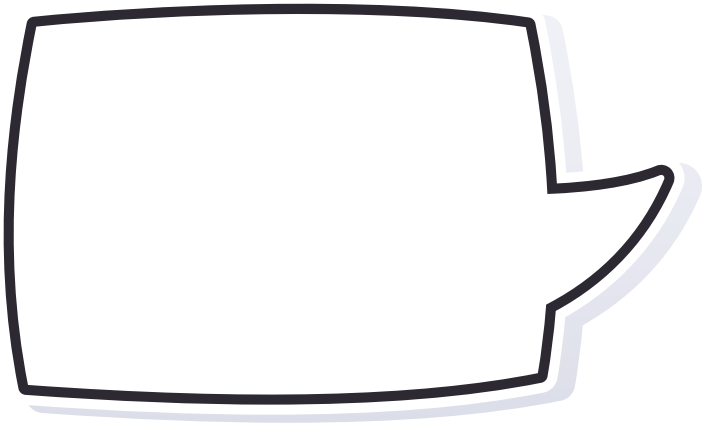
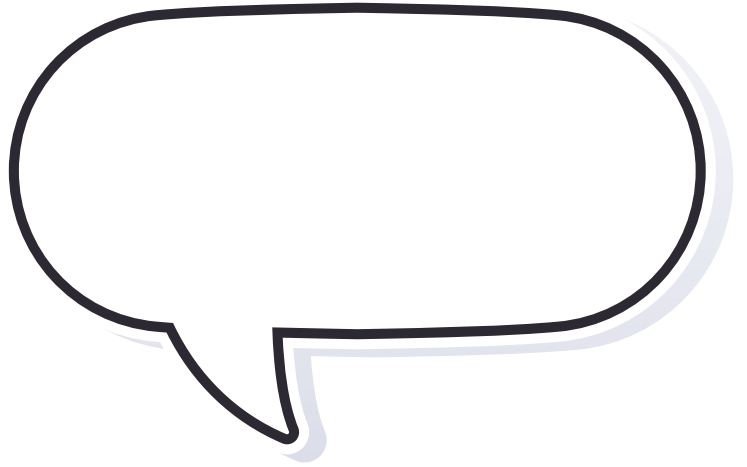
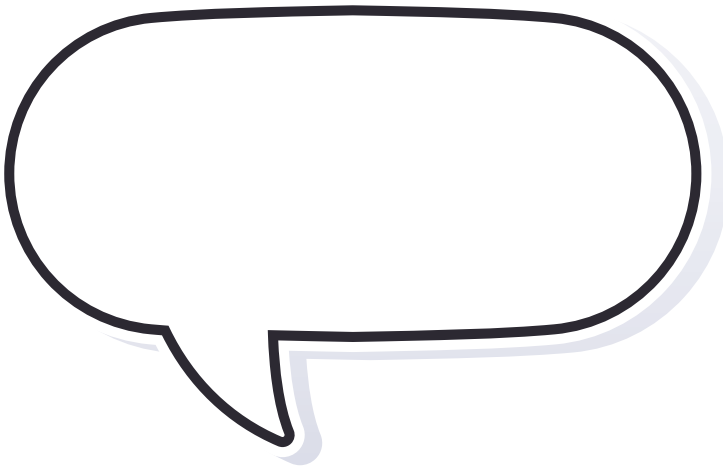
- Demander à ce qu'il y ait une ou deux phrases complètes par phylactère. Expliquer que « phylactère » est un autre mot pour « bulle » dans les bandes dessinées.
- Aux phrases, les élèves peuvent ajouter des onomatopées pour conserver le style bédé.
- Si c'est nécessaire, faire une tempête d'idées en groupe pour une autre photo sans écrire les phrases au tableau.
- Distribuer une copie de la page 1 de phylactères à chaque élève (voir l'annexe).
- Variante : Distribuer une copie de la page 2 à certains élèves ou en faire quelques copies à partager. La page 2 de l'annexe permet aux élèves qui écrivent davantage ou qui écrivent gros d'avoir plus d'espace.
- Donner le temps aux élèves d'écrire leurs phrases dans les phylactères.
- Donner du temps pour corriger leurs phrases selon les attentes annoncées.
- Faire coller les phylactères dans les pages du magazine. Les phylactères qui dépassent du magazine pourront être repliés comme des rabats.

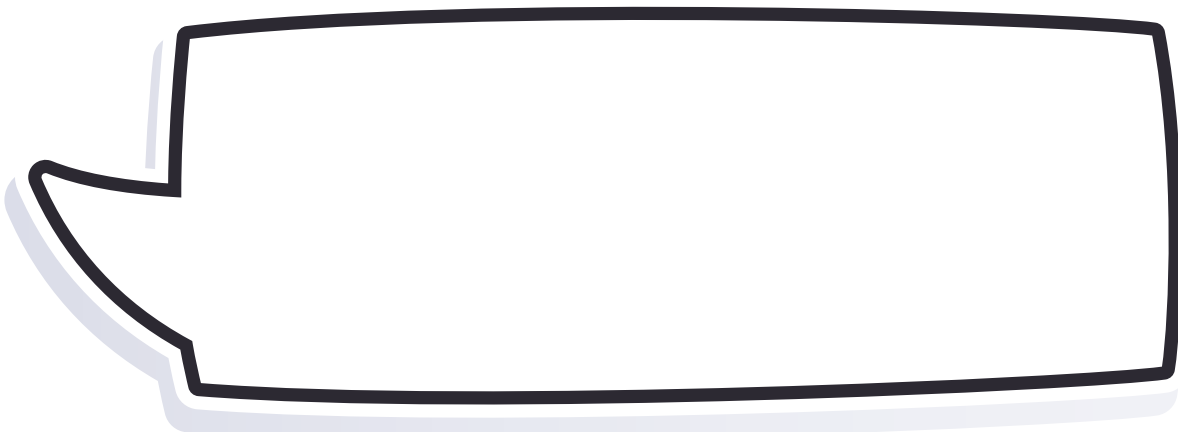
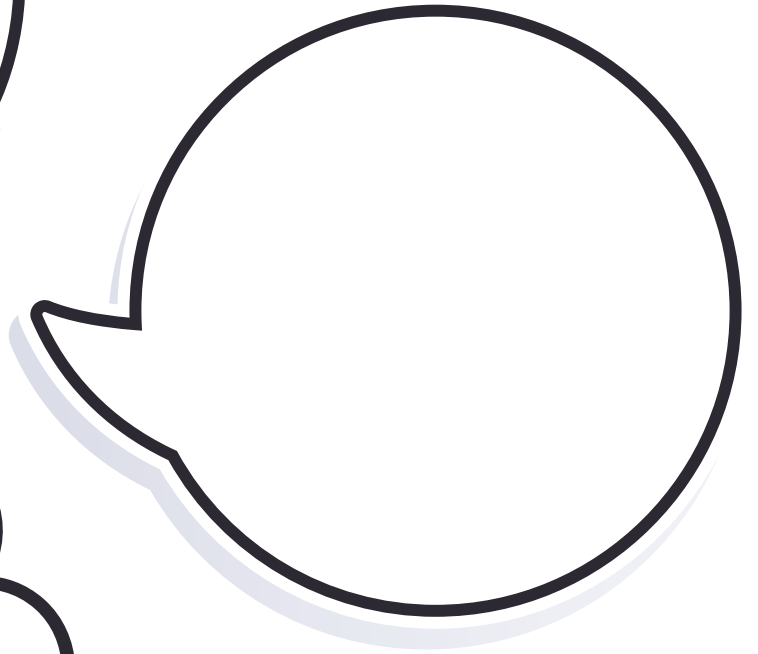
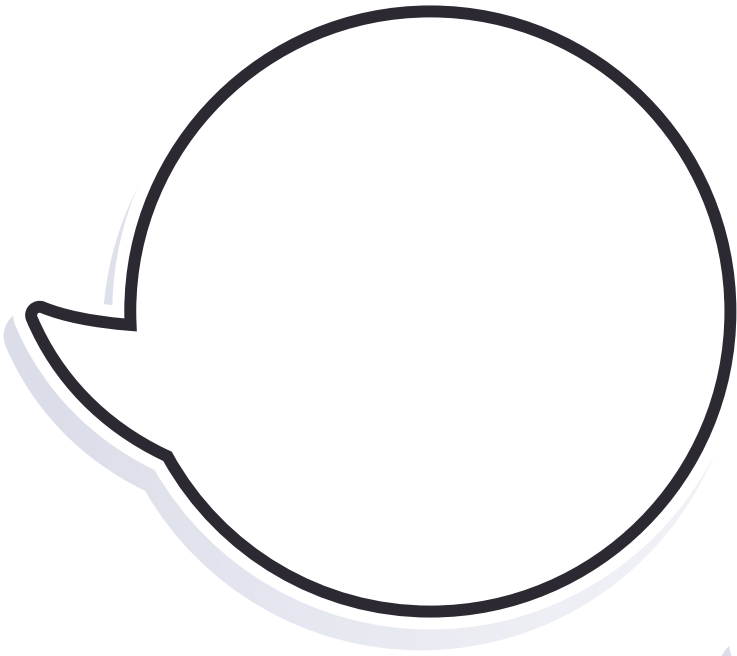
Variantes :

- Faire ce travail en équipes de deux.
- Faire commencer certains élèves par la page 15, d'autres par la page 14.

### Réinvestissements :

- Permettre aux élèves de lire les phrases dont ils sont les plus fiers après l'activité.
- Choisir les meilleures phrases, les mettre au propre et coller les phylactères dans la copie du magazine de l'enseignant (ou une copie qui appartient à toute la classe).
- Faire découvrir des bandes dessinées récentes aux enfants : « Super Chien », « Plumo et Phobie », « Amulet » et « Nouvelle partie » ne sont que quelques exemples de bandes dessinées où le niveau de lecture est idéal pour apprivoiser la bande dessinée.







Rubrique : Sur la piste

Pages : 6 - 8

Titre : Quand les animaux jouent des tours!

## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Avril 2020

### Qui fait quoi? Pourquoi?

#### COMPÉTENCES

Français : Lire des textes variés

#### BUT

Amener l'élève à extraire des éléments d'informations explicites pour remplir la grille.

#### MATÉRIEL :

- Magazine *Les Explorateurs*, avril 2020, pages 6 à 8
- Fiche de l'élève « Qui fait quoi? Pourquoi? »

#### DÉROULEMENT

##### Mise en situation :

Demander : « Saviez-vous que les animaux pouvaient jouer des tours? ». Expliquer que la rubrique leur apprendra ce que font certains animaux qui nous font penser à des tours.

Annoncer que les élèves auront à remplir une fiche indiquant le nom de l'animal, le tour qu'il joue (son action) et la raison pour laquelle il fait cette action.

Expliquer que les animaux présentés aux pages 6 et 7 ne jouent pas des tours pour s'amuser : ils ont une autre raison.

Avant la lecture expliquer les mots suivants :

- Proie
- Prédateur
- Il enfouit
- Berner
- Astuce
- Expulser
- Pluvier (c'est le nom de l'oiseau au bas de la page 7)
- Reproduit (au sens de refait)

Permettre aux élèves de lire le texte des pages 6 à 8.

---

## Réalisation :

Présenter la fiche de l'élève.

Projeter la grille si désiré.

Expliquer aux élèves qu'ils devront remplir la grille à partir de l'indice laissé dans chaque ligne. Préciser que les animaux ne sont pas dans l'ordre.

Prendre le temps de montrer aux élèves le fonctionnement du tableau : les noms d'animaux sont tous dans la première colonne, que les raisons sont toutes dans la dernière colonne, toutes les informations qui concernent le pluvier sont sur la même ligne horizontale, etc.

Faire un exemple avec les élèves. Parfois, deux réponses peuvent être acceptées.

Nom de l'animal	Tour (action de l'animal)	Raison
Exemple :	Elle danse.	Distraire ses proies
La belette pygmée	ou	ou
	Elle sautille et tortille son long corps souple.	Distraire ses proies puis attaquer

Laisser le temps aux élèves de remplir la fiche de l'élève.

Corriger en groupe si désiré.

## Réinvestissements :

- En équipe, écrire un court texte informatif sur des actions d'un animal domestique (chat, chien, poisson ou autre) ou un animal commun (raton laveur, moustique, guêpe, mouffette, etc.).
- Lire des livres de la collection « Savais-tu...? » aux Éditions Michel Quintin. De nombreuses informations sur les comportements des animaux s'y trouvent.

## Qui fait quoi? Pourquoi?

Complète la grille suivante à l'aide des informations de la rubrique « Sur la piste » de ton magazine d'avril 2020.

+

Nom de l'animal	Tour (action de l'animal)	Raison
Exemple : _____	_____ _____	_____ _____
Le pluvier	_____ _____	_____ _____
_____	Il reproduit parfaitement le chant d'une trentaine d'oiseaux et des sons comme un miaulement de chat, caquetage de poule, alarme de voiture, claquement de porte...	_____ _____
_____	Il fait le mort.	_____ _____
_____	_____ _____	Il se méfie des espions qui pourraient voler sa nourriture.
_____	Il imite d'autres animaux marins ou Elle prend l'allure d'un crabe ou d'une serpent de mer en reproduisant leurs mouvements et leurs couleurs.	_____ _____



## Qui fait quoi? Pourquoi?

### Corrigé

Complète la grille suivante à l'aide des informations dans le texte.

Sur chaque ligne, on doit retrouver le nom de l'animal, le tour qu'il joue et la raison pour laquelle il joue ce tour.

Nom de l'animal	Tour (action de l'animal)	Raison
Exemple : La belette pygmée	Elle danse. <u>ou</u> Elle sautille et tortille son long corps souple.	Distraire ses proies <u>ou</u> distraire puis attaquer
Le pluvier	Il fait semblant d'avoir une aile cassée. Il crie et marche péniblement en s'éloignant du nid.	Éloigner le prédateur du nid
Le moqueur polyglotte	Il reproduit parfaitement le chant d'une trentaine d'oiseaux. Il s'inspire des sons autour de lui et les intègre dans son chant (miaulement de chat, caquetage de poule, alarme de voiture, claquement de <u>porte...</u> )	Séduire un partenaire, indiquer aux autres qu'ici, c'est son territoire.
L'opossum	Il se couche sur le côté et reste immobile, la bouche ouverte et la langue pendante. Il expulse un liquide puant laissant croire à l'ennemi qu'il est mort depuis longtemps. <u>ou</u> Il fait le mort.	Déjouer ses prédateurs
L'écureuil <u>ou</u> L'écureuil gris	Il fait semblant de cacher des noix <u>ou</u> Il creuse plusieurs trous où il ne dépose aucun aliment.	Il se méfie des espions qui pourraient voler sa nourriture.
La pieuvre mimétique	Il imite d'autres animaux marins <u>ou</u> Elle prend l'allure d'un crabe <u>ou</u> d'une serpent de mer en reproduisant leurs mouvements et leurs couleurs.	Effrayer les prédateurs pour manger <u>ou</u> se balader en toute sécurité.







## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Avril 2020

Rubrique : Jouons

Pages : 10 - 11

Titre : Le défi Mois de la Terre

### Défi : discussion!

#### COMPÉTENCES

Français : Communiquer oralement

#### BUT

Amener l'élève à participer à une discussion au sujet de l'environnement.

#### MATÉRIEL :

- Magazine *Les Explorateurs*, avril 2020, pages 10 et 11
- Jeu « Le défi du Mois de la Terre » à projeter (facultatif)
- Un sou par équipe
- Des boutons, des centicubes ou des petits blocs Lego en guise de pions

#### DÉROULEMENT

##### Mise en situation :

Rappeler aux élèves que le jour de la Terre est le 22 avril. Lors de cette journée, on pense à notre belle planète et aux moyens de la protéger.

Annoncer aux élèves que la première étape de l'activité sera de jouer au jeu présenté dans leur magazine aux pages 10 et 11 du magazine d'avril 2020.

Dire aux élèves qu'ils devront porter attention aux défis écrits dans le jeu parce qu'une activité de discussion aura lieu par la suite.

Permettre aux élèves de jouer en équipes de 2 ou plus.

Note : Il est possible de former tout de suite des équipes qui pourront discuter ensemble à la deuxième étape de l'activité ou encore, de faire des équipes de 2 pour le jeu et les regrouper pour former des équipes de 4 pour la discussion.

##### Réalisation :

Une fois que les élèves ont pu jouer suffisamment pour bien connaître les cases, projeter les pages 10 et 11 au tableau (voir Annexe). Si ce n'est pas possible de projeter le jeu, se servir du magazine.

Former des groupes de discussion de 4 ou 5 élèves maximum.

Expliquer aux élèves qu'ils auront à parler, chacun leur tour, et à s'écouter. Si vous le souhaitez, vous pouvez intégrer dans chaque équipe un objet qui servira de bâton de la parole (un crayon, par exemple).

Trois questions permettront aux élèves de discuter quelques minutes des bonnes idées présentées dans le jeu. Poser une question, laisser le temps de discuter, puis poser la prochaine.

Préciser aux élèves qu'ils ont le droit de modifier les idées pour les rendre plus générales. Par exemple, « Tu donnes un t-shirt trop petit à ta petite cousine pour éviter de le jeter. » peut se transformer en « Tu donnes tes vêtements trop petits pour éviter de les jeter. » lors de la discussion.

De plus, certaines cases ne font pas partie du jeu. Les nommer ou les identifier d'un X sur l'image projetée.

Ce sont les cases suivantes.

- La 1<sup>re</sup> case du jeu : « Dis cinq fois rapidement « Heureux mois de la Terre. » »
- La 5<sup>e</sup> case : « Quel est le troisième « R »? Réduire, Réutiliser et \_\_\_\_\_ . »
- La 12<sup>e</sup> case : « Change de place avec un autre joueur. »
- La 17<sup>e</sup> case : « Dis « Le compost, c'est cool! » cinq fois. »
- La 20<sup>e</sup> case : « Nomme une chose que tu peux recycler. »
- La dernière case du jeu : « Sois bienveillant avec la Terre tous les jours! Tous les petits gestes comptent. »

## Questions de discussion

- Quelles sont les deux cases qui sont un bon défi à relever pour la classe? Explique comment on fera pour y arriver, pour convaincre nos parents, pour y penser, etc.  
Si la première question est difficile, permettre de trouver un bon défi à relever pour l'école.
- Quelles sont les deux cases qui sont un bon défi pour toi? Explique comment tu t'y prendras.
- Quel est le défi le plus important d'après toi? Comment pourrions-nous faire pour le relever d'ici le jour de la Terre 2021?

Pendant la discussion, circuler pour observer les interactions. Si désiré, faire un rapide retour sur les marques d'écoute observées et les prises de parole adéquates.

Une fois les discussions d'équipe terminées, faire un retour en groupe pour connaître les bonnes actions qui ont été nommées.

Pour clore l'activité, choisir une finale parmi les propositions de réinvestissements.

## **Réinvestissements :**

- Parmi les propositions des élèves, faire voter pour un défi pour la classe. L'écrire et l'afficher sur un mur.
-

- En écriture, demander aux élèves d'écrire un texte pour convaincre leurs parents ou la direction de l'école de mettre en place des moyens pour atteindre l'objectif que les élèves se fixent.
- En arts plastiques, demander aux élèves d'imaginer une œuvre à faire sur une pancarte de manifestation pour le jour de la Terre.
- Participer au concours de la page 28!

Fichier pdf du jeu en annexe.