



## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Septembre 2026

### L'animal terrestre le plus rapide du monde

#### COMPÉTENCES

**Français :** Lire des textes variés.

**Science et technologie :** Explorer le monde de la science et de la technologie.

#### BUT

Comprendre comment le corps du guépard est adapté pour courir vite.

#### MATÉRIEL

- Magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026, p. 6-9
- Fiche de l'élève
- Crayon à mine et gomme à effacer

#### DÉROULEMENT

##### Mise en situation :

- Annoncer aux élèves qu'ils liront un article sur un animal très rapide.
- Demander aux élèves de quel animal il pourrait s'agir, sachant que c'est l'animal terrestre le plus rapide.
  - Ne pas dévoiler la réponse tout de suite.

##### Réalisation :

- Dans un premier temps, demander aux élèves de survoler l'article « Fabuleux sprinteur », aux pages 6-9 du magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026.
  - En se basant sur les photos et illustrations, de quel animal s'agit-il ? (réponse : le guépard)
- Dans un deuxième temps, lire cet article avec les élèves.
- Dans un troisième temps, annoncer aux élèves qu'ils tenteront de comprendre comment le corps du guépard est adapté pour être aussi rapide.
  - On peut donner un exemple avec le faucon pèlerin à partir des informations fournies à la page 9 du magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026. Comment le corps du faucon pèlerin est-il adapté pour lui permettre de voler aussi vite ?
    - Il colle ses ailes et ses pattes le long de son corps pour prendre la forme d'une fusée, ce qui lui permet de plonger à près de 300 km/h sur sa proie.





## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Septembre 2026

- Dans un quatrième temps, inviter les élèves à remplir la fiche de l'élève.
- Dans un cinquième temps, corriger l'exercice. Clarifier les énoncés plus difficiles pour les élèves.

### Réinvestissement :

Les élèves pourraient déterminer de quelles manières la carapace de la tortue lui permet de s'adapter à son environnement. Pour ce faire, ils devront lire la Boîte à questions à la page 13 du magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026.

## L'animal terrestre le plus rapide du monde

Comment un animal peut-il arriver à courir plus vite qu'une voiture sur l'autoroute ? C'est grâce à son corps bien adapté à ce défi !

Trace une flèche pour associer chaque adaptation du guépard à la partie de son corps correspondante.

| Adaptation du guépard pour la vitesse                                                           | Partie du corps associée |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Aide le guépard à garder son équilibre.                                                         | • Griffes                |
| Envoie beaucoup de sang vers les muscles pour leur permettre de travailler plus fort.           | • Queue                  |
| S'agrippent au sol, comme les crampons des chaussures de soccer, pour l'aider à ne pas glisser. | • Forme de son corps     |
| Lui permettent d'inspirer beaucoup d'air à chaque respiration.                                  | • Narines                |
| Est aérodynamique pour lui permettre de fendre l'air sans freiner sa course.                    | • Cœur                   |
| Permet à son dos de se plier et de se déplier comme un ressort pour faire de grandes enjambées. | • Squelette              |
| Est léger et l'aide à courir vite.                                                              | • Colonne vertébrale     |

## CORRIGÉ

### L'animal terrestre le plus rapide du monde

Comment un animal peut-il arriver à courir plus vite qu'une voiture sur l'autoroute ? C'est grâce à son corps bien adapté à ce défi !

Trace une flèche pour associer chaque adaptation du guépard à la partie de son corps correspondante.

| Adaptation du guépard pour la vitesse                                                           |   | Partie du corps associée |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------------|
| Aide le guépard à garder son équilibre.                                                         | ● | Griffes                  |
| Envoie beaucoup de sang vers les muscles pour leur permettre de travailler plus fort.           | ● | Queue                    |
| S'agrippent au sol, comme les crampons des chaussures de soccer, pour l'aider à ne pas glisser. | ● | Forme de son corps       |
| Lui permettent d'inspirer beaucoup d'air à chaque respiration.                                  | ● | Narines                  |
| Est aérodynamique pour lui permettre de fendre l'air sans freiner sa course.                    | ● | Cœur                     |
| Permet à son dos de se plier et de se déplier comme un ressort pour faire de grandes enjambées. | ● | Squelette                |
| Est léger et l'aide à courir vite.                                                              | ● | Colonne vertébrale       |



Rubrique : Découverte

Pages : 15 à 17

Titre : À toute vitesse !

## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Septembre 2026

### Du plus lent au plus rapide

#### COMPÉTENCES

**Mathématiques :** Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques.

**Français :** Lire des textes variés.

#### BUT

Placer différentes vitesses atteintes par des animaux en ordre croissant.

#### MATÉRIEL

- Magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026
- Fiche de l'élève
- Crayon à mine et gomme à effacer
- Facultatif : règle à mesurer

#### DÉROULEMENT

##### Mise en situation :

- Demander aux élèves, à main levée, s'ils savent quels sont les moyens de transport les plus rapides. Utiliser la page 15 du magazine *Les Explorateurs* pour classer différents moyens de transport, du plus lent au plus rapide.
- Demander aux élèves de verbaliser les raisons qui les ont poussés à classer les moyens de transport dans cet ordre. Par exemple :
  - Pourquoi penses-tu que le vélo est le moyen de transport le plus lent ?
  - Comment as-tu fait pour déterminer le moyen de transport aquatique le plus rapide (catamaran ou sous-marin) ?
- Proposer aux élèves de découvrir les réponses en lisant l'article « À toute vitesse ! », aux pages 15 à 17 du magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026.

##### Réalisation :

- Dans un premier temps, lire l'article « À toute vitesse ! », aux pages 15 à 17 du magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026.
- Dans un deuxième temps, demander aux élèves s'ils seraient capables de placer les animaux du plus lent au plus rapide, comme cela est fait pour les moyens de transport aux pages 16 et 17 de l'article.





## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Septembre 2026

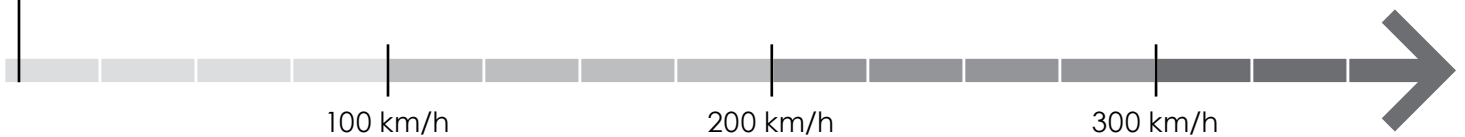
- Selon vous, quel est l'animal le plus lent du monde ?
- Et le plus rapide ?
- Est-ce que le fait de vivre dans les airs, sur terre ou dans l'eau influence la vitesse d'un animal ? Pourquoi ?
- Dans un troisième temps, annoncer aux élèves qu'ils devront, en équipe, trouver la vitesse des animaux mentionnés dans le magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026. Puis placer ces vitesses de la plus lente à la plus rapide sur une droite numérique. Pour ce faire, ils devront feuilleter tout le magazine et utiliser différentes stratégies de lecture, dont le survol et le repérage.
- Dans un quatrième temps, les élèves travaillent en équipe de deux pour remplir la fiche de l'élève.
- Dans un cinquième temps, corriger l'exercice. Clarifier les énoncés plus difficiles pour les élèves.

## Du plus lent au plus rapide

Classe les animaux dont on parle dans le magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026 du plus lent au plus rapide. Pour ce faire, utilise les informations fournies dans le magazine, puis place les animaux selon la vitesse indiquée dans le magazine sur la droite numérique ci-dessous.

| Animal         | Page du magazine où on en parle | Vitesse            |
|----------------|---------------------------------|--------------------|
| Tortue marine  | p. 13                           | 3 km/h             |
| Guépard        | p. 6                            | ..... km/h         |
| Faucon pèlerin | p. 9                            | presque ..... km/h |
| Voilier        | p. 9                            | ..... km/h         |

Tortue marine:  
3 km/h

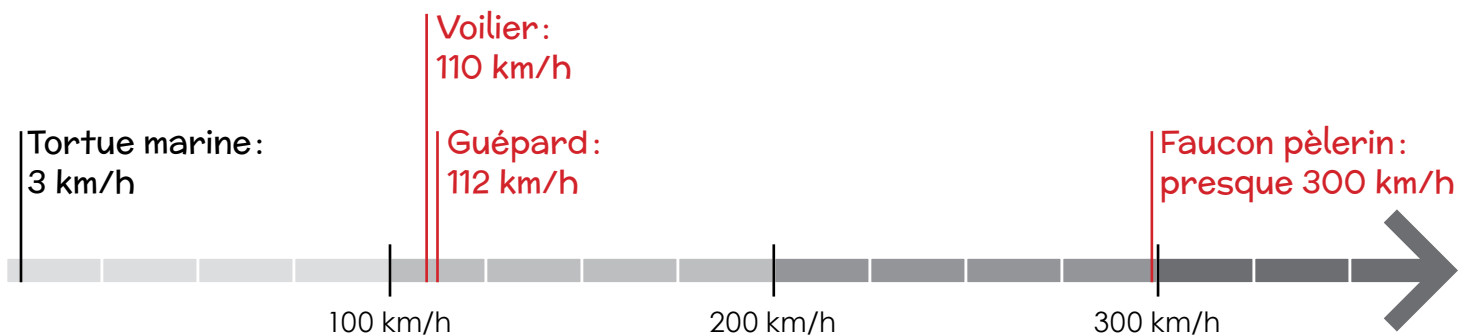


## CORRIGÉ

### Du plus lent au plus rapide

Classe les animaux dont on parle dans le magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026 du plus lent au plus rapide. Pour ce faire, utilise les informations fournies dans le magazine, puis place les animaux selon la vitesse indiquée dans le magazine sur la droite numérique ci-dessous.

| Animal         | Page du magazine où on en parle | Vitesse                 |
|----------------|---------------------------------|-------------------------|
| Tortue marine  | p. 13                           | 3 km/h                  |
| Guépard        | p. 6                            | <u>112</u> km/h         |
| Faucon pèlerin | p. 9                            | presque <u>300</u> km/h |
| Voilier        | p. 9                            | <u>110</u> km/h         |







## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Septembre 2026

### Qui suis-je ?

#### COMPÉTENCE

**Arts plastiques :** Réaliser des créations plastiques (exploiter des gestes transformateurs et des éléments du langage plastique).

#### BUT

Reproduire une texture de manière réaliste.

#### MATÉRIEL

- Magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026, p. 29
- Fiche de l'élève
- Matériel d'arts plastiques au choix : pastels secs, pastels à l'huile, fusain, crayons-feutres, carton, papier, papier de soie, ciseaux, colle, estampes, éponges, brosse, peinture et pinceaux, coton-tige, ficelle, crayons de cire, etc.

#### DÉROULEMENT

##### Mise en situation :

- Expliquer aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu « Qui suis-je ? ».
- Ensuite, annoncer aux élèves qu'ils vont fabriquer leur propre version du jeu !

##### Réalisation :

- Dans un premier temps, ouvrir le magazine *Les Explorateurs* de septembre 2026 à la page 29. Lire les consignes et faire le jeu, individuellement ou en groupe.
- Dans un deuxième temps, expliquer aux élèves que la classe fabriquera quelques versions du même jeu. Pour ce faire, demander aux élèves de nommer quelques catégories d'éléments qui ont des textures intéressantes à reproduire. Par exemple : aliments, arbres, matériaux, balles, ballons, etc.
- Dans un troisième temps, regrouper les élèves en équipe de 5 selon la catégorie d'éléments à reproduire qui les intéresse le plus. Par exemple, si vous avez 20 élèves, vous pourriez avoir 4 équipes de 5 :
  - Équipe 1 : fruits
  - Équipe 2 : pelages d'animaux
  - Équipe 3 : ballons
  - Équipe 4 : arbres



## Fiche pédagogique Magazine Les Explorateurs Septembre 2026

- Dans un quatrième temps, chaque élève choisit un élément texturé faisant partie de sa catégorie. Par exemple, dans l'équipe 3, les élèves pourraient choisir : ballon de soccer, ballon de basketball, ballon de volleyball, ballon de football, ballon de plage.
  - Facultatif, mais enrichissant : chaque élève apporte son élément à l'école afin de l'observer, de le toucher et de s'en servir comme modèle.
- Dans un cinquième temps, présenter les choix de matériaux aux élèves. Ils devront sélectionner le ou les matériaux qui leur permettront de reproduire le plus fidèlement possible la texture et les motifs de leur élément. Encouragez-les à faire des tests (gestes transformateurs) à l'aide de différents matériaux sur une feuille brouillon.
  - Par exemple, à la dernière page du magazine, dans l'encadré intitulé «Petite colle», on voit un personnage utiliser un pinceau et de la peinture pour reproduire le pelage d'un guépard et d'un léopard.
- Dans un sixième temps, les élèves reproduisent la texture de leur élément sur la fiche de l'élève. Lorsqu'ils ont terminé, chaque équipe doit :
  - Numéroté les fiches des membres d'une même équipe de 1 à 5.
  - Rédiger le choix de réponses.
  - Faire le corrigé.
- Dans un dernier temps, place au jeu ! Les élèves des autres équipes tentent de deviner les éléments représentés par chaque équipe.

### Réinvestissement :

Les élèves pourraient présenter leur travail au reste de la classe en décrivant les matériaux testés et choisis pour reproduire la texture de leur élément.

## Qui suis-je ?

Voici un gros plan sur mon élément. Sauras-tu deviner ce que c'est ?

