

Fiches pédagogiques

no. 470 • Septembre 2026



LES DÉBROUILLARDS

Titre Des jeux pour aller mieux**Page** 4**Rubrique** Quoi de neuf ?**Thème** Le jeu**Compétences :**

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

Science et technologie : communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie.

But :

Créer un nouveau jeu de société scientifique.

Matériel :

- ➔ Les Débrouillards (septembre 2026), p. 4
- ➔ La fiche de l'élève *Mes questions scientifiques*

Mise en situation :

Demander tout d'abord aux élèves de lire l'article *Des jeux pour aller mieux*. Leur demander ensuite si les informations contenues dans cette rubrique les ont surpris et pourquoi. Par la suite, demander aux élèves quel est leur jeu préféré.

Réalisation :

Inviter ensuite les élèves à former des équipes de deux. Leur dire qu'ils devront créer un jeu de société à choix multiples sur un sujet scientifique de leur choix. Les inviter ensuite à faire des recherches sur Internet pour créer environ 14 questions/réponses.

Lorsque tous les élèves auront terminé d'écrire leurs questions/réponses et de les corriger, leur demander de les inscrire sur des cartons à piquer. D'un côté, la question et de l'autre, la réponse.

Pour jouer, les élèves auront besoin d'un dé, des questions/réponses et de la planche de jeu fournie. Demander à chaque joueur d'utiliser leur efface comme pion. Le plus jeune des deux joueurs pourra débiter la partie et le gagnant est celui qui réussira à se rendre à la fin en premier.

Réinvestissement :

Si le temps le permet, demander aux élèves d'apporter leur jeu de société préféré pour le faire découvrir à leurs camarades lors d'une période de jeu.

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes questions scientifiques**

Ma 1^{re} question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 2^e question:

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 3^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes questions scientifiques**

Ma 4^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 5^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 6^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes questions scientifiques**

Ma 7^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 8^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 9^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes questions scientifiques**

Ma 10^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 11^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 12^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes questions scientifiques**

Ma 13^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Ma 14^e question :

.....

.....

Ma réponse et les choix de réponses :

.....

.....

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes questions scientifiques**

Ce plateau de jeu est un exemple. Il peut rester tel quel ou être modifié par les élèves.

1 DÉPART	2	3	4 Pige une question. Bonne réponse, reste ici. Mauvaise réponse, recule de 2 cases.	5	6 Pige une question. Bonne réponse, reste ici. Mauvaise réponse, retourne à la case « départ ».
7	8	9	10 Pige une question. Bonne réponse, avance de 2 cases. Mauvaise réponse, recule de 2 cases.	11	12
13 Pige une question. Bonne réponse, reste ici. Mauvaise réponse, recule de 2 cases.	14	15	16	17 Pige une question. Bonne réponse, avance de 5 cases. Mauvaise réponse, recule de 1 case.	18
19	20	21 Pige une question. Bonne réponse, reste ici. Mauvaise réponse, recule de 2 cases.	22	23	24
25 Pige une question. Bonne réponse, reste ici. Mauvaise réponse, recule de 5 cases.	26	27 Pige une question. Bonne réponse, avance de 1 case. Mauvaise réponse, recule de 5 cases.	28	29 Pige une question. Bonne réponse, reste ici. Mauvaise réponse, retourne à la case « départ ».	30 ARRIVÉE! Bravo! Tu as gagné la partie!

Titre	Démocratie
Pages	6-7 et 28
Rubriques	Les gros mots et Test
Thème	La démocratie



Compétences :

Français : lire des textes variés, communiquer oralement.

Arts plastiques : réaliser des créations plastiques personnelles.

Mise en situation :

Demander aux élèves ce qu'ils connaissent sur les élections et sur la façon dont les décisions sont prises dans une école, dans une ville, dans une province ou dans un pays. Les inviter ensuite à lire l'article *Démocratie*. Suite à leur lecture, leur demander s'ils ont été surpris par certaines informations ou ce qu'ils ont appris de nouveau. Connaissent-ils des politiciens ? Qu'ont-ils fait durant leur mandat ?

Informers les élèves qu'ils devront proposer leur candidature comme président ou présidente de la classe en proposant des idées géniales pour la prochaine année scolaire. Suite à la présentation de leurs suggestions, organiser des élections afin d'élire le candidat ou la candidate dont les idées plaisent le plus à la majorité de la classe.

Réalisation :

Inviter les élèves à compléter la fiche *Mes idées géniales* où ils devront proposer une liste d'améliorations et en dessiner une ou deux.

Une fois que tous les élèves auront complété leur liste, les inviter à préparer leur présentation orale. Leur rappeler qu'ils devront convaincre les autres élèves de la classe que leurs idées sont les meilleures. La présentation pourrait se faire à l'aide du TNI.

But :

Inviter les élèves à jouer les politiciens et à présenter leurs idées innovantes afin de remporter l'élection de classe.

Matériel :

- ➔ *Les Débrouillards* (Septembre 2026), p. 6 et 7
- ➔ La fiche de l'élève *Mes idées géniales*
- ➔ Crayons de couleur

Réinvestissement :

Inviter les élèves à compléter le test de la page 28 pour savoir quel genre de président de classe ils seraient. Par la suite, si le temps le permet, l'ensemble de la classe pourrait regrouper les meilleures idées et écrire une lettre à la direction pour leur en faire part.

Pour aller plus loin :

Voici quelques suggestions de lecture sur les élections et la démocratie :

- *La dictature et la démocratie*, Brigitte Labbé et Pierre-François Dupont-Beurier, Milan, 2021
- *Je vote ! Je choisis !*, Mark Shuman, Seuil, 2020
- *Votez Leloup !*, Davide Cali, Casterman, 2020
- *Bientôt citoyen !*, Sylvie Baussier, Casterman, 2017
- *Ah, si j'étais Président !*, Catherine Leblanc, Glénat, 2012

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes idées géniales**

Quelles sont les améliorations ou les idées géniales que vous aimeriez suggérer à votre classe ? Écrivez vos propositions et faites une brève description de chacune.

1)

.....

.....

.....

.....

2)

.....

.....

.....

.....

3)

.....

.....

.....

.....

4)

.....

.....

.....

.....

Prénom et nom:

Date:

Fiche de l'élève **Mes idées géniales**

Illustrez deux des améliorations que vous suggérez.