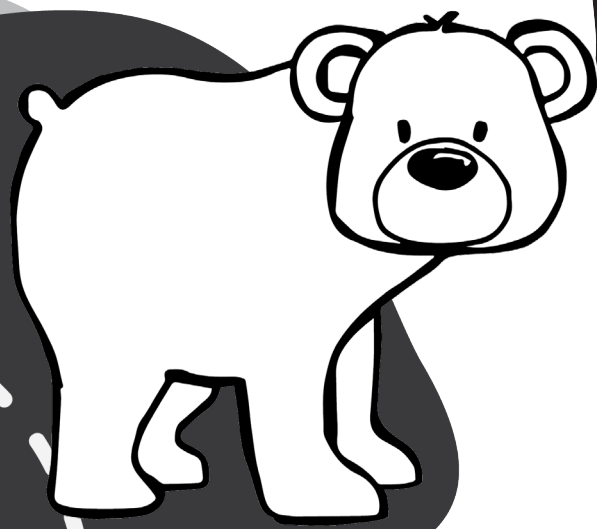


WISE Les livrets d'activités

Un livret d'activités STIM pour l'apprentissage amusant!
Créé par WISE Kid-Netic Energy



Les activités,
les casse-têtes,
les défis...
et même plus!

1e année

Les caractéristiques et besoins des êtres vivants

Une collection des activités qui explorent les caractéristiques et besoins des êtres vivants à partir de nos livrets d'activités de mai-août 2020 pour les élèves de 1e année.



University
of Manitoba

WISE Kid-Netic Energy is a proud member of Actua

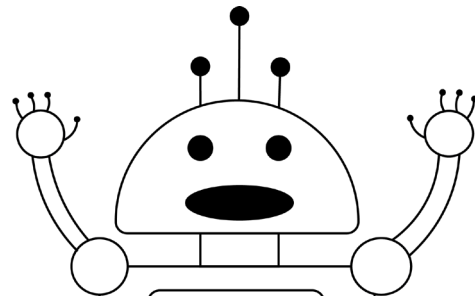
un membre
du réseau
actua.ca

actua

Jeunesse · STIM · Innovation

Avec le financement de

Canada



Salut!

WISE Kid-Netic Energy est une organisation STIM (Sciences, Technologie, Ingénierie et Mathématiques) de l'Université de Manitoba à but non lucrative. Notre organisation offre des ateliers, clubs, camps et événements de science et l'ingénierie aux élèves de la maternelle jusqu'à la 12e année autour de la province de Manitoba. On atteint environ 25 000 à 50 000 élèves dépendant de la somme de nos finances. Notre approche est simple – montrer le STIM d'une façon désordonnée, mémorable et captivant pour que les élèves Manitobains peuvent être motivés d'apprendre même plus au sujet du STIM. On atteint tous les élèves Manitobains et notre objectif est de diriger vers les élèves sous-représentés comme les filles, les élèves autochtones et les élèves avec des défis socio-économique.

Nous avons travaillé fort à WISE Kid-Netic Energy pour fabriquer ces livrets pour continuer d'apporter nos activités STIM amusantes et éducatives aux élèves Manitobains pendant ces événements sans précédent. Nous sommes déçus que nous ne puissions pas vous voyez en personne et nous espérons que ces livrets vont fournir un peu d'enthousiasme STIM à votre vie.

Ces livrets ont été créés par nos professeurs-étudiants qui sont tous en train d'étudier l'ingénierie, les sciences ou un autre sujet lié au STIM à l'université. Jetez un coup d'œil à la fin du livret pour voir qui a créé ces activités, expériences et recettes à l'intérieur.

Toutes les activités dans ce livret sont bases sur le programme de science Manitobaine. Pour tous les enseignants qui voient ce livret, les codes RAS sont notés en bas de chaque page.

Nous espérons que vous allez aimer ces expériences et activités autant que nous avons aimé les créer pour vous.

Dans cette édition spéciale du livret pour la 1e année, le sujet vous allez explorer est les caractéristiques et besoins des êtres vivants!

Bonne chance et à la prochaine,
L'équipe de WISE Kid-Netic Energy

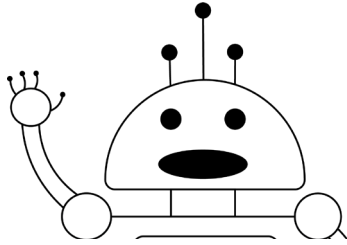
Date: _____

Nom : _____

La vie d'un cerf

Cette page a été créée par Brenna

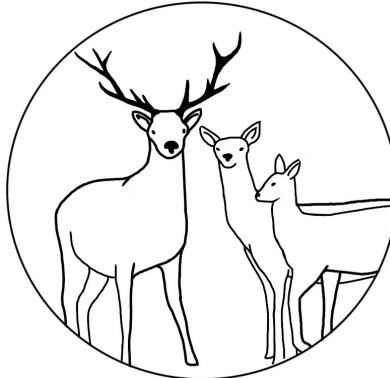
Pour rester en bonne santé, tous les êtres vivants ont besoin de nourriture, d'eau et d'un abri. Les animaux comme les cerfs doivent également éviter les prédateurs qui tentent de les chasser comme les loups.



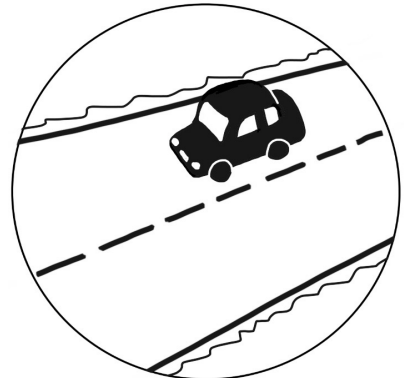
J'aime trier! Peux-tu m'aider à trier les choses ci-dessous? Ce dont un cerf a besoin pour survivre et qu'est-ce qu'un cerf devrait éviter? Colore les bons articles et met un X sur les mauvais!



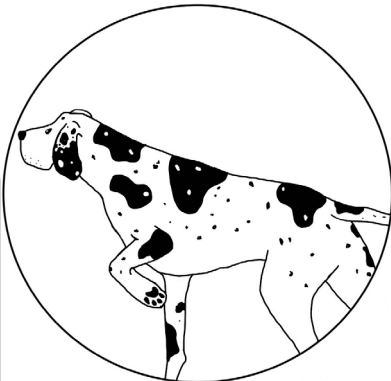
Arbuste



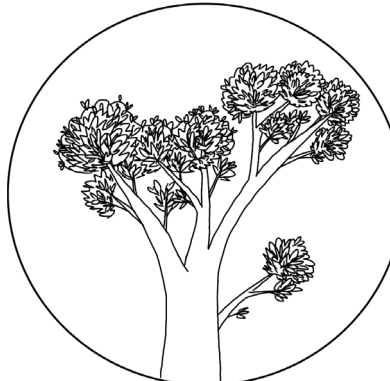
Troupeau de cerfs



Route



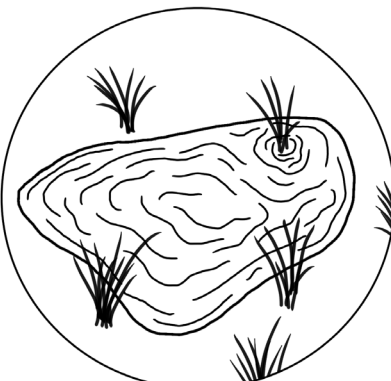
Chien de chasse



Arbre



Feu



Étang



Loup



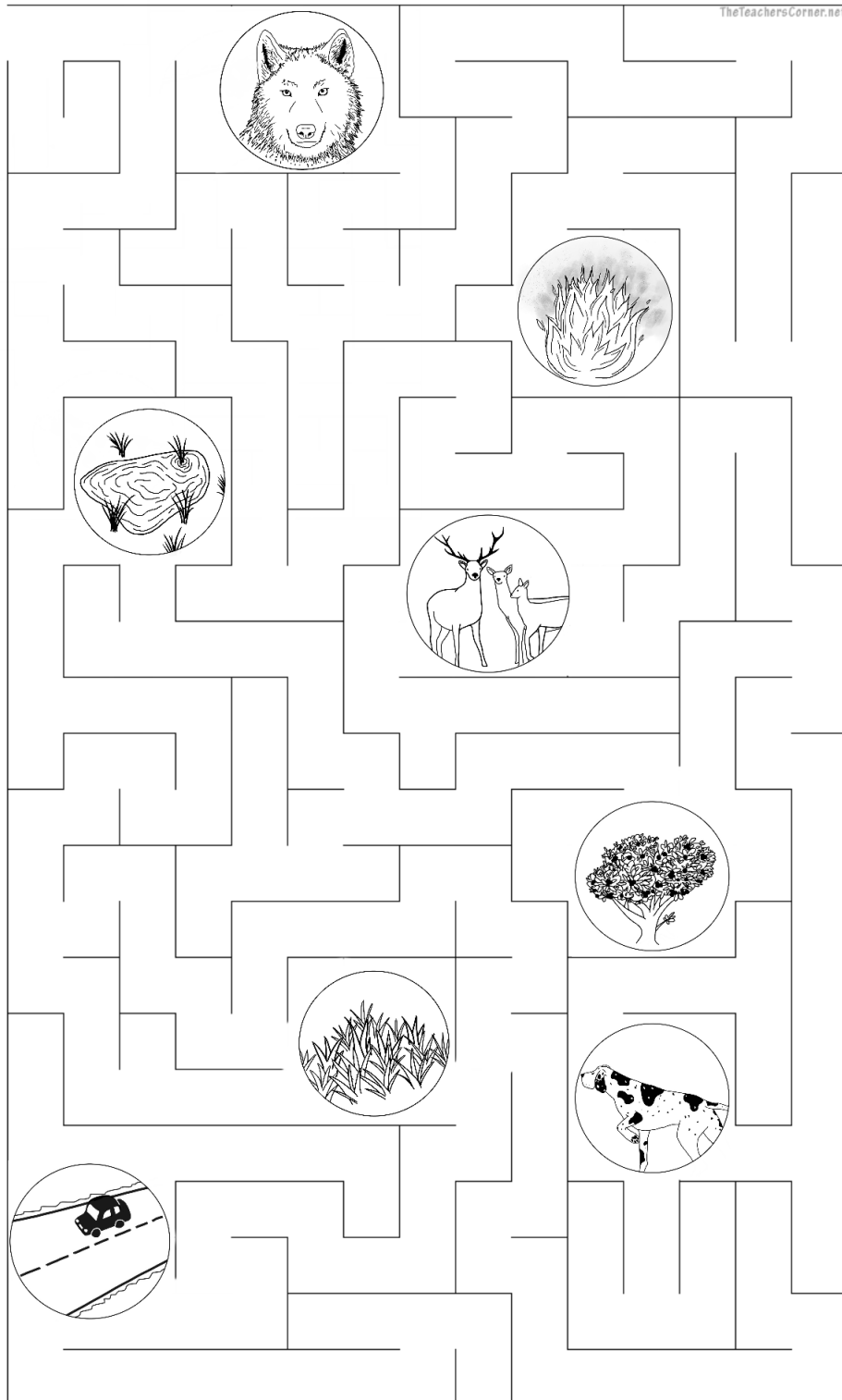
Herbe

Cette activité continue à la prochaine page!!

Date : _____

Nom : _____

Peux-tu aider Christian le cerf à traverser le labyrinthe? Prend les bons articles et évite ceux qui sont dangereux.



Date: _____

Nom : _____

Trouve l'animal du Manitoba!

Cette activité a été créée par Alora.

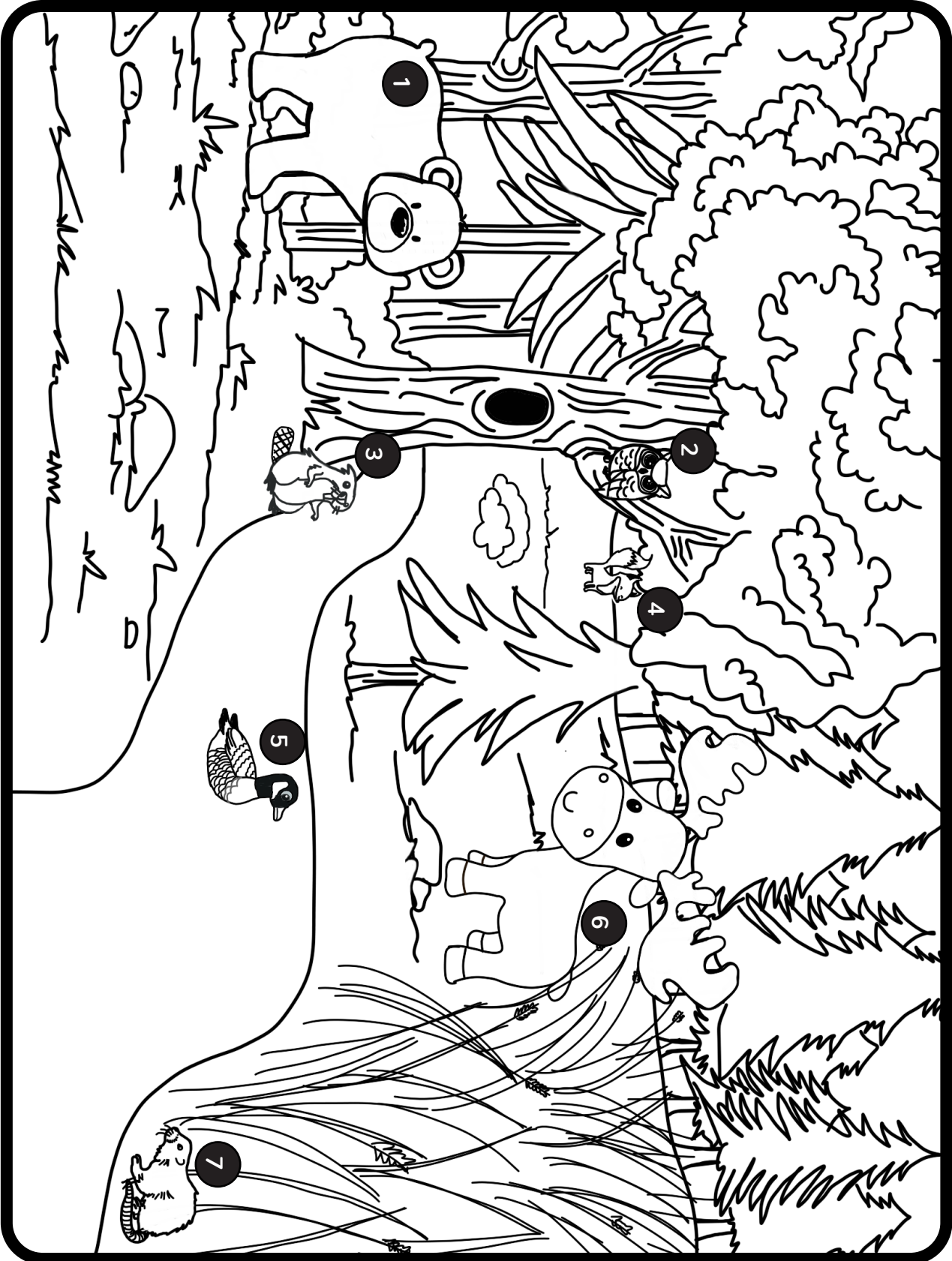
À la page suivante (page 6), aide Esiw à trouver les 7 animaux du Manitoba tableau ci-dessous! Esiw connaît certaines choses sur ces animaux, mais a besoin de ton aide à collecter plus de données afin qu'il puisse en savoir plus. Lorsque tu trouves l'animal sur l'image, écrit le numéro correct à côté de sa description ci-dessous!

Nom de l'animal	À quoi ressemble-t-il?	À quel numéro correspond cet animal?
Hibou	Cet animal a un bec. Cet animal a des plumes. Cet animal peut voler.	
Renard	Cet animal est poilu. Cet animal est petit. Cet animal a une queue duveteuse.	
Orignal	Cet animal est très gros! Cet animal a des bois. Cet animal a des sabots.	
Ours noir	Cet animal est grand. Cet animal est poilu. Cet animal a des pattes.	
Castor	Cet animal a des grandes dents. Cet animal a une queue plate. Cet animal construit des barrages.	
Oie du Canada	Cet animal sait nager. Cet animal a des plumes. Cet animal quitte le Manitoba en hiver.	
Rat musqué	Cet animal a une queue maigre. Cet animal est poilu. Cet animal est petit.	

Date : _____

Nom : _____

Trouve l'animal du Manitoba! (Suite)



Date: _____

Nom : _____

Travailler avec les êtres vivants

Cette activité a été créée par Olivia.

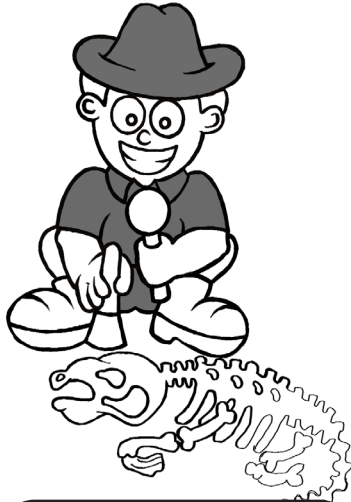
Lequel de ces emplois concerne les êtres vivants? Les êtres vivants comprennent les plantes, les humains et les animaux. Quand tu as terminé, tu peux colorer les images!



Biologiste marin



Vétérinaire



Archéologue



Jardinier



Virologue



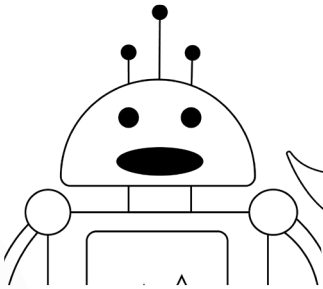
Arboriculteur

Date : _____

Nom : _____

Codage des animaux (partie 1)

Cette activité a été créée par Victoria.



Les ordinateurs comme moi doivent recevoir des informations, ou données, pour fonctionner. Ces données sont souvent stockées dans des ensembles de données. Tu peux considérer les ensembles de données comme des ensembles d'informations organisées. Aide-moi à compléter les ensembles de données pour chacun des animaux ci-dessous!

Découpe les différentes parties des animaux sur la page suivante et colle-les ensemble dans les boîtes à animaux appropriées ci-dessous et à la page 11. Pour t'aider, nous avons séparé les parties en variables et énuméré les variables nécessaires pour chaque ensemble de données.

ENSEMBLE DE DONNÉES D'ÉLÉPHANT

>>>>>

Variables needed:

OREILLES

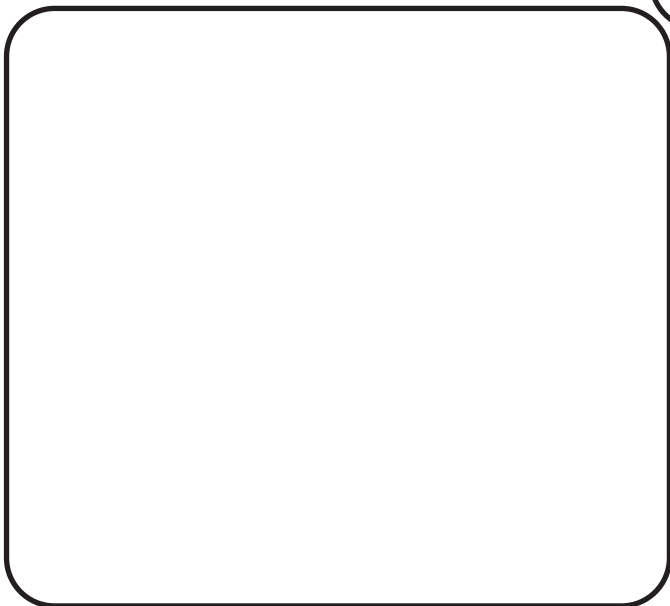
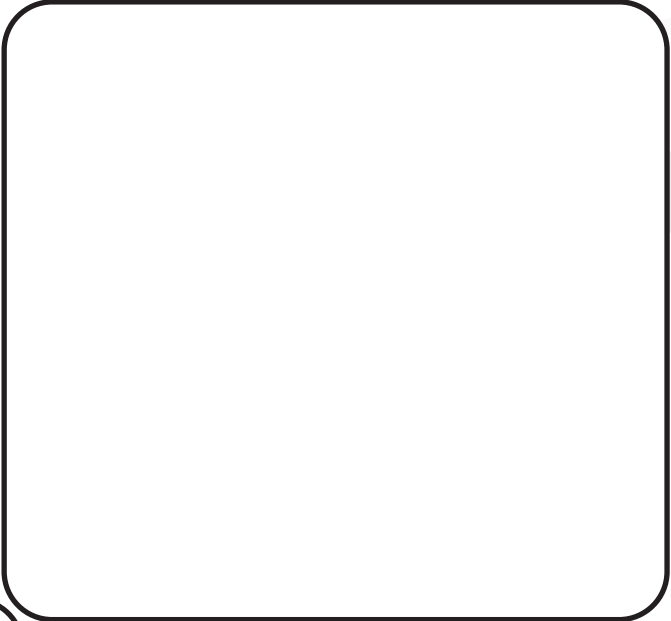
YEUX

ALÉATOIRE - QUEUE

ALÉATOIRE - TROMPE

CORPS

JAMBES



ENSEMBLE DE DONNÉES D'ARAIGNÉE

>>>>>

Variables nécessaires :

YEUX

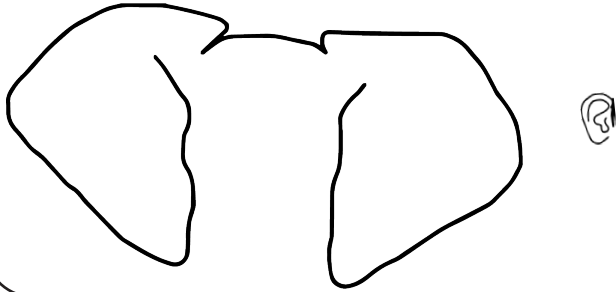
CORPS

JAMBES

Date: _____

Nom : _____

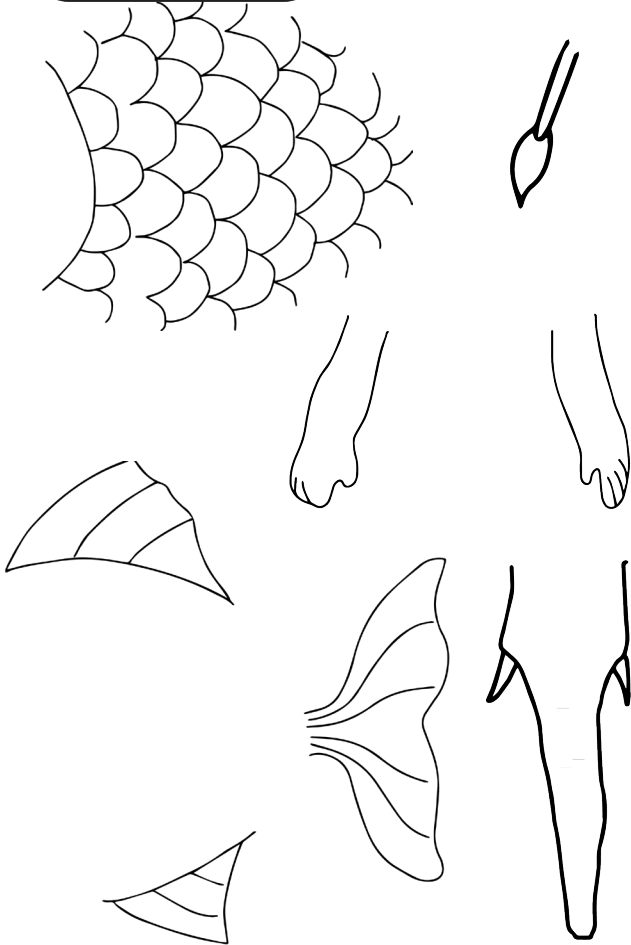
OREILLES



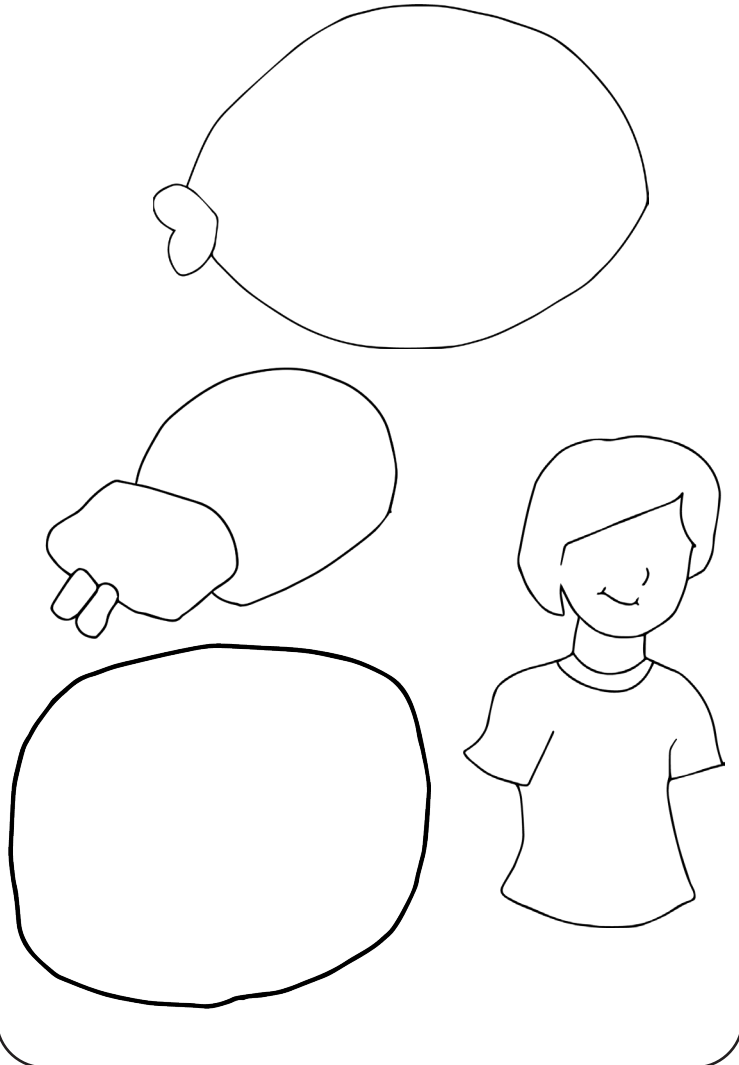
YEUX



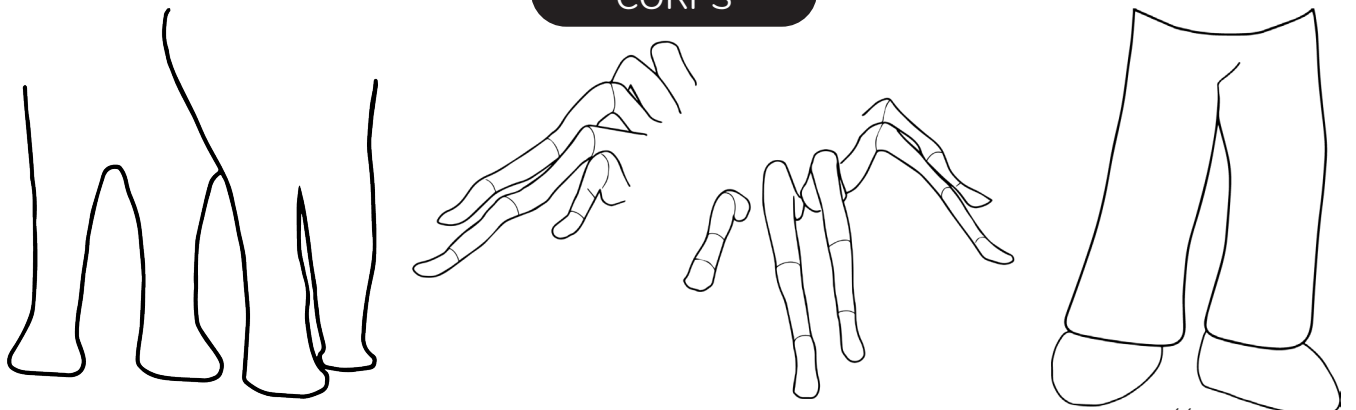
ALÉATOIRE



CORPS



CORPS



Date : _____

Nom : _____

Cette page est volontairement
laissée vide, car la page
précédente doit être découpée.

Date: _____

Nom : _____

Codage des animaux (partie 2)

ENSEMBLE DE DONNÉES DE POISSON

>>>>>

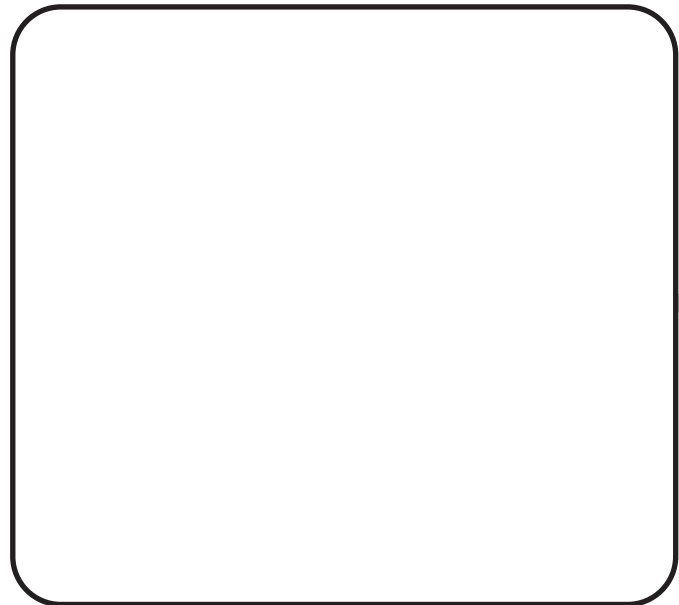
Variables needed:

YEUX

ALÉATOIRE - ÉCAILLES

ALÉATOIRE - NAGEOIRE

CORPS



ENSEMBLE DE DONNÉES D'HUMAIN

>>>>>

Variables needed:

OREILLES

YEUX

ALÉATOIRE - BRAS

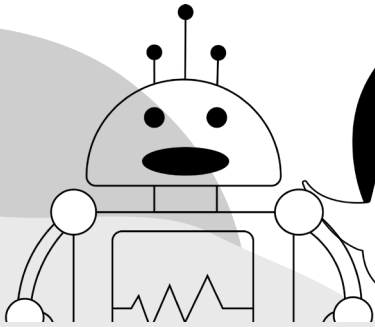
CORPS

JAMBES

Folie du film! (partie 1)

Cette activité a été créée par Brandi.

Dans de nombreux films populaires, nous voyons des animaux et des plantes dans la nature faire des choses très cool! Mais quel montant est réel et quel montant est imaginaire? Dans cette activité, devines si tu penses que quelque chose d'un film est une *réalité* ou une *fiction*!



Utilisons un langage informatique appelée **binaire** pour cela! Il n'y a que deux options en binaire: **1** ou **0** (comme oui ou non). Si quelque chose est de la réalité, encercle 1 et si quelque chose est de la fiction, encercle 0. Depuis que je suis une machine, je comprends le binaire mieux que l'anglais!

EXEMPLE : Comme des bêtes

Comme des Bêtes nous montre que les animaux peuvent se parler en anglais ou français! **Est-ce qu'ils peuvent parler des langues humaines comme l'anglais ou le français dans la vraie vie?**

1

0

SCÉNARIO 1 : Le monde de Nemo

Dans Le Monde de Nemo, Nemo et son père sont des poissons clowns qui vivent dans une anémone qui pique les animaux qui passent. **Est-ce que tu penses que les poissons clowns vivent dans les anémones de mer?**

1

0



SCÉNARIO 2 : Raiponce

Dans Raiponce, une fleur dorée donne à Raiponce des cheveux magiques qui peuvent guérir les blessures. **Est-ce qu'il y a également des propriétés curatives dans certaines fleurs?**

1

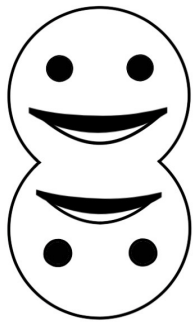
0

Folie du film! (partie 2)

SCÉNARIO 3 : Les mondes de Ralph

Dans Les Mondes de Ralph, Ralph rencontre Vanellope von Schweetz, qui est un « bogue » d'un jeu de course. Un bogue est une erreur informatique. **Est-ce que des bogues peuvent se produire sur de vrais ordinateurs?**

1 0



SCÉNARIO 4 : Vice-versa

Dans Vice-versa, les émotions Joie, Tristesse, Colère, Dégoût et Peur contrôlent les sentiments et les actions du jeune Riley. **Est-ce que tu penses que les émotions peuvent contrôler ce que nous faisons?**

1 0

SCÉNARIO 5 : La reine des neiges

Dans La reine des neiges, Elsa découvre son pouvoir de déplacer la glace et neige, mettant par accident son royaume dans un hiver éternel. **Est-ce que les humains peuvent contrôler la température?**

1 0

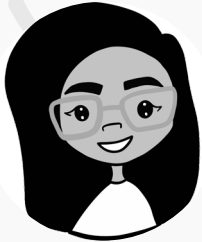


SCÉNARIO 6 : Comment dresser votre dragon

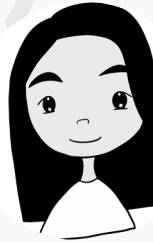
Dans Comment dresser votre dragon, Harold brise la tradition de combattre les dragons et se lie d'amitié avec un dragon Fureur. **Est-ce que tu penses que les dragons existent maintenant ou ont existé au passé?**

1 0

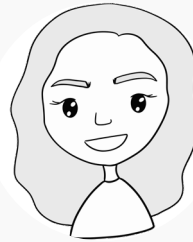
Rencontre nos auteurs fantastiques!



Alora



Amaris



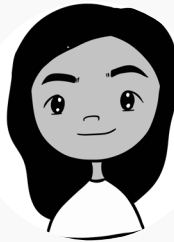
Amelia



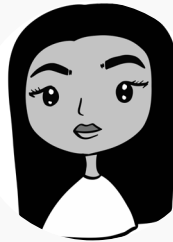
Brandi



Brenna



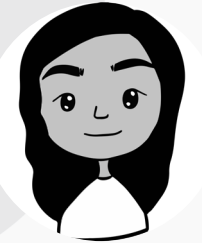
Gagan



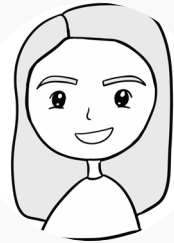
Habiba



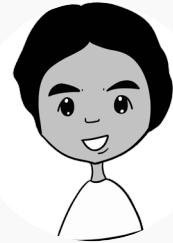
Huda



Kajal



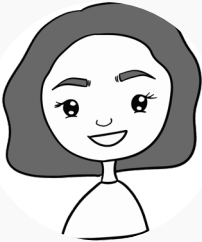
Katy



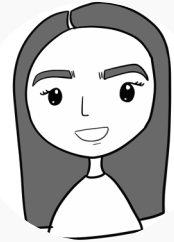
Olivia



Reem



Robyn



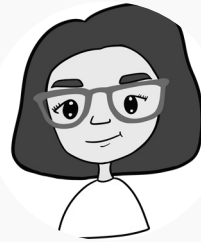
Shannon



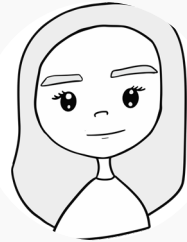
Sophia



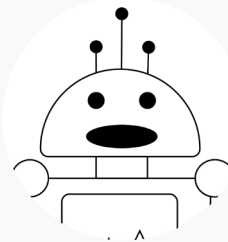
Toni



Victoria



Zoe

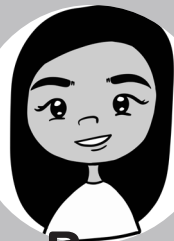


Esiw

... et nos réviseurs incroyables!



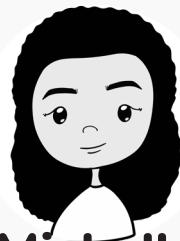
Alex



Bea

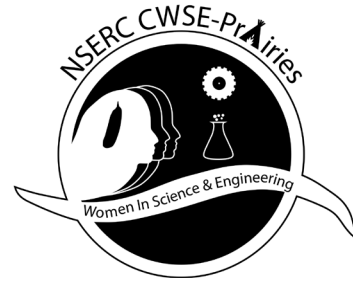


Mahalia



Michelle

Un grand merci à nos sponsors extraordinaires!



MOTOROLA SOLUTIONS
FOUNDATION



ENGINEERS
GEOSCIENTISTS
MANITOBA

green équipe
team verte
.....
Manitoba 



NSERC
CRSNG



UM | Price Faculty
of Engineering



faculty of SCIENCE
discover the unknown + invent the future

WISE Kid-Netic Energy est un membre fière d'Actua.

un membre
du réseau
Actua.ca

actua
Youth · STEM · Innovation

Avec le Financement de |

Canada

Pour plus de contenu STIM amusant, consultez-nous à wisekidneticenergy.ca et trouvez-nous sur les réseaux sociaux.



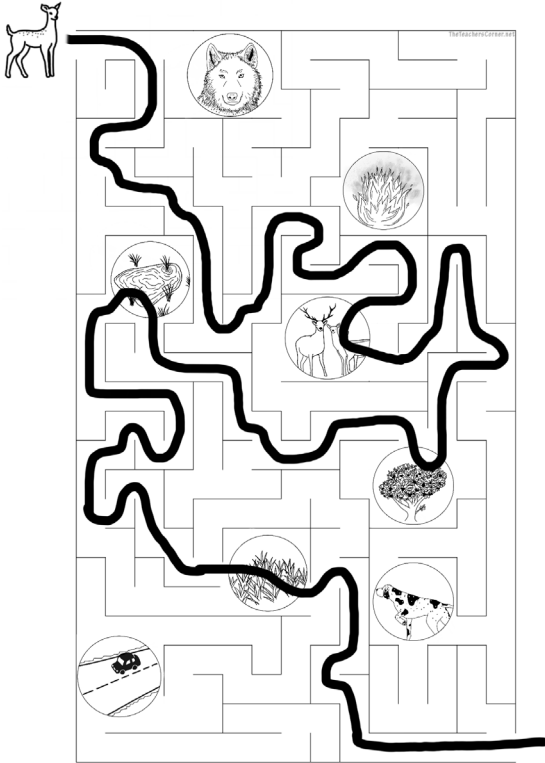
@wisekidnetic

WISE Kid-Netic Energy

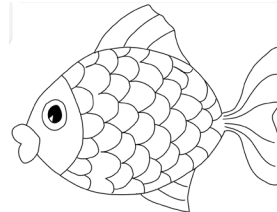
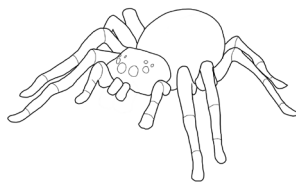
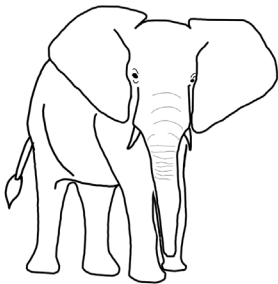
Le corrigé

La vie d'un cerf (page 3-4)

Arbuste - bon	Troupeau de cerfs - bon	Route - mauvais
Chien de chasse - mauvais	Arbre - bon	Feu - mauvais
Étang - bon	Loup - mauvais	Herbe - bon



Codage de animaux (page 8-11)



Folie du film! (page 12-13)

Scénario 1 : 1 = Réalité – Les anémones de mer protègent les poissons-clowns des prédateurs.

Scénario 2 : 1 = Réalité - Le calendula ou souci en pot est connu pour sa capacité à aider à guérir les plaies, éruptions cutanées et même acné.

Scénario 3 : 1 = Réalité - Les problèmes peuvent être causés par des « bogues » ou des erreurs de codage de l'ordinateur.

Scénario 4 : 1 = Réalité - Nous faisons des choses à cause de nos émotions à ce moment-là. Si tu es en colère tu peux être différent de lorsque tu es calme.

Scénario 5 : 0 = Fiction - Les humains ne peuvent que se préparer et prédire la météo.

Scénario 6 : 0 = Fiction - Les dragons volants et cracheurs de feu sont des créatures mythologiques, mais des animaux similaires existent / ont existé. Par exemple, certains dinosaures peuvent voler et les dragons de Komodo (lézards extrêmement grands) ressemblent à des « dragons » mais ne peuvent ni voler ni cracher du feu.

Trouve l'animal du Manitoba! (page 5-6)

Animal	Numéro
Hibou	2
Renard	4
Orignal	6
Ours noir	1
Castor	3
Oie du Canada	5
Rat musqué	7

Travailler avec les êtres vivants (page 7)

Biologiste marin, Vétérinaire, Jardinier, Arboriculteur, Virologue