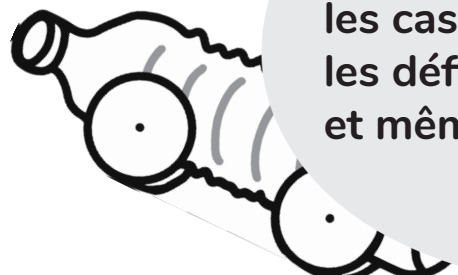
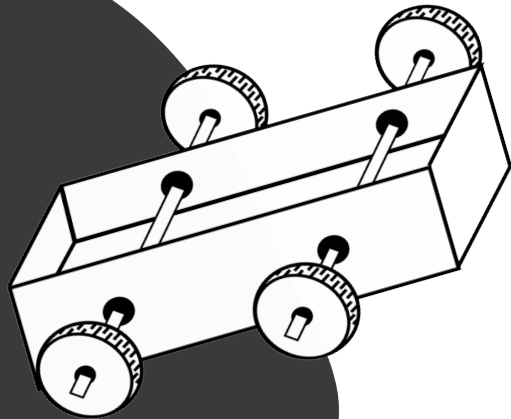


WISE Les livrets d'activités

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!



University
of Manitoba

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

un membre
du réseau
actua.ca

actua

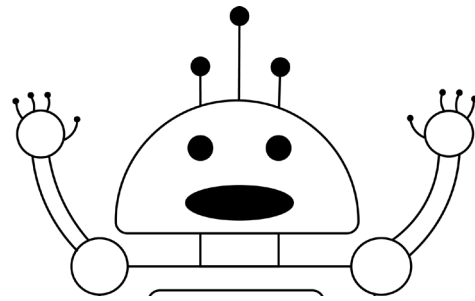
Jeunesse · STIM · Innovation

Avec le financement de

Canada

2^e année La position et le mouvement

Une collection d'activités qui explorent la position et le mouvement, qui viennent de nos livrets d'activités de la 2^e année que nous avons créés mai à août 2020.



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 2^e année, le sujet vous allez explorer est la position et la mouvement!

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

Date : _____

Nom : _____

Conception d'une chambre

Cette activité a été créée par Brenna et Zoe.

C'est le temps d'être un architecte d'intérieur! Dessine les objets de la liste ci-dessous dans la chambre à la prochaine page. Ensuite, remplis les blancs dans les phrases ci-dessous pour décrire où dans la chambre tu as dessiné les objets!

Objets

- Les écouteurs
- Ton jouet préféré
- Un animal en peluche
- Un bocal à poisson
- Un cadre photo
- Un chat
- Un chien
- Un crayon
- Un éventail
- Un journal
- Un lit
- Un livre
- Un ordinateur
- Un stylo
- Un tapis
- Une affiche
- Une affiche
- Une chaise
- Une couverture
- Une étagère
- Une fenêtre
- Une horloge
- Une lampe
- Une plante
- Une table

Remplis les blancs pour décrire l'image que tu as dessinée de la chambre.

Le lit est **à côté de** _____.

Le/la _____ est **par-dessus** la commode.

L'affiche est **au-dessus** _____.

L'horloge est **à la droite de** _____.

Mon animal en peluche est **près de** _____.

Le/la _____ est **à côté** du bureau.

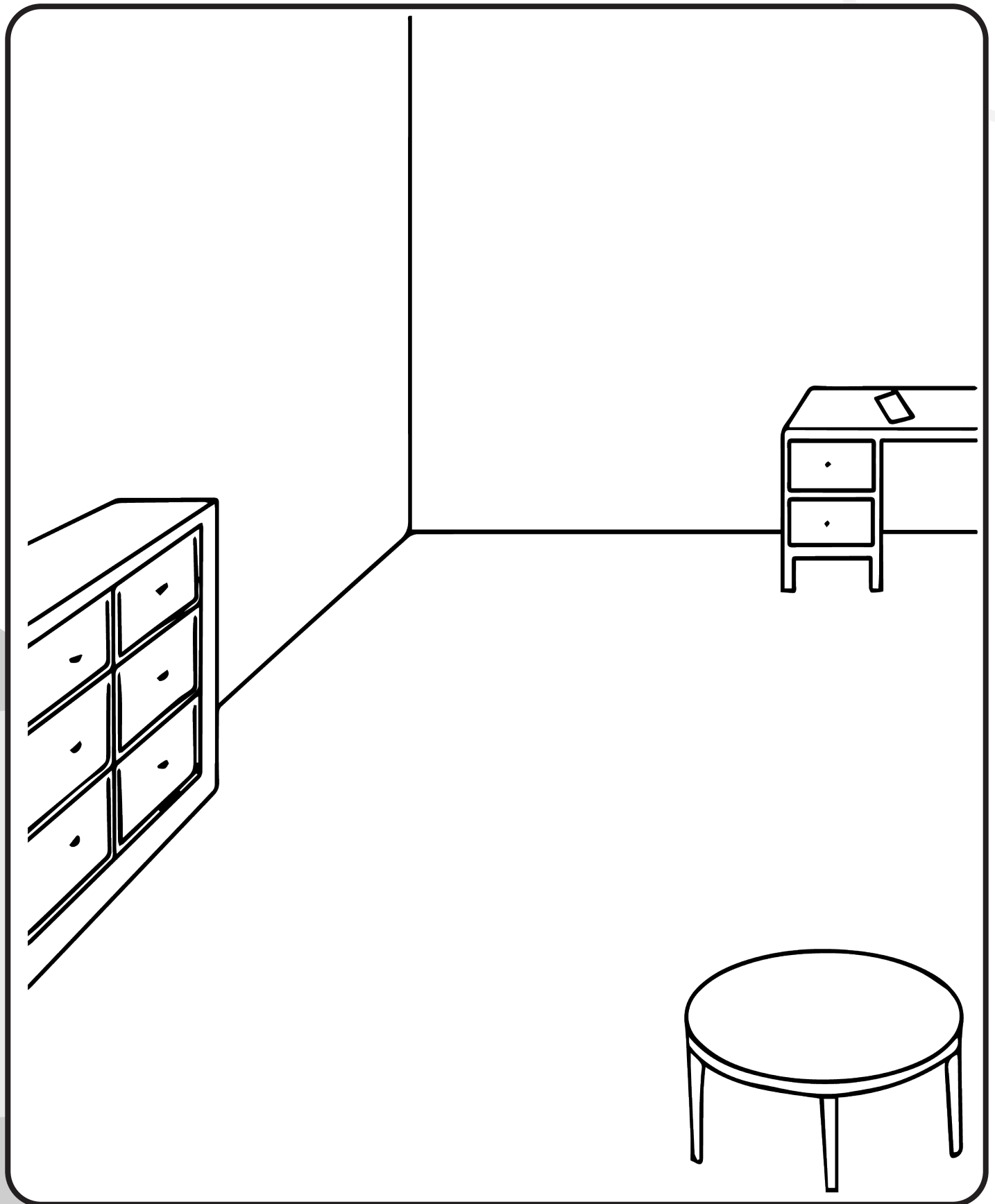
Le/la _____ est **derrière** la table.

Le crayon est **loin de** _____.

Le tapis est **dessous** _____.

Date : _____

Nom : _____



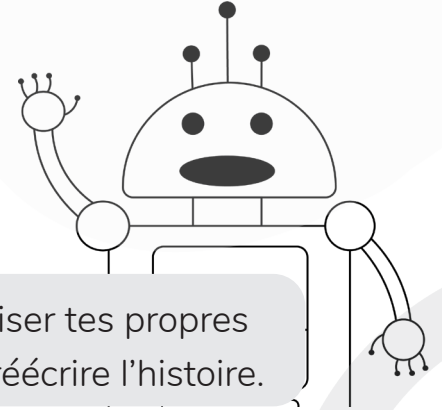
Date : _____

Nom : _____

L'histoire folle du mercredi de Jill

Cette activité a été créée par Brandi et Brenna.

Oh non! J'ai trié quelques des mots de l'histoire dans des groupes et maintenant l'histoire n'a pas de sens! Peux-tu m'aider à réécrire l'histoire?



Utiliser les mots de la banque de mots ci-dessous ou utiliser tes propres mots pour remplir les blancs pour aider Esiv, le robot, à réécrire l'histoire.

Jill _____ dans la rue. Elle voit un hippopotame _____
movement *couleur* *position*

la nouvelle statue du maire! Jill prend son _____ et _____ au
véhicule *movement*

bureau de maire! Lorsqu'elle voyage avec son _____, elle voit un rat d'égout et il dit,
véhicule

« _____ ». Le rat _____ de _____. Finalement, quand Jill arrive
tu choisis! *mouvement* *plan incliné*

au bureau du maire, elle lui voit manger un bol de _____. Soudainement, un
nom

_____ tornade est _____ du maire et l'aspire hors du bureau.
adjectif *position*

En utilisant le/la _____ qui était en dehors de la fenêtre, Jill
adjectif *plan incliné*

_____ hors du bureau pour s'échapper. À la surprise de tous, c'était le
movement

_____ qui a sauvé le maire et la ville de _____ était de retour à la
nom *nom*

normale encore une fois.

Word Bank

| Position | | Mouvements | | Plan incliné | | Véhicule | |
|----------|-------------|------------|--------|--------------------------------|--|------------|--------------|
| Dessus | Dessous | Tourne | Saute | Escalier | | Chariot | Avion |
| Entre | En avant | Pivote | Pousse | Glissade | | Wagon | Cheval |
| Près | En arrière | Marche | Tire | Échelle | | Automobile | Trottinette |
| Loin | À la droite | Glisse | Danse | Pente de ski | | Bateau | Motocyclette |
| À côté | À la gauche | Roule | Galope | Rampe de véhicule | | Bicyclette | |
| | En dessous | | | Rampe pour fauteuil roulant | | | |
| | | | | Rampe pour planche à roulettes | | | |

Date : _____

Nom : _____

Mot caché des positions et des motions

Cette activité a été créée par Amelia.

Apprends le vocabulaire utilisé pour décrire des différentes positions et motions et trouve-les dans le mot caché ci-dessous.

```

      X
     D I
    L B M
   S I N P K
  M J S Z S G
 F Z H T E B C V
Z U I M C H N Q S R
O Z Y A V O R S Z A T
H D P R O C H E L H F U R
F Z U I S S Y N G V O N T J
N W P T P N U D A Q B X R U E Q
A J O U Y O D R Z R Z R B A C D S
R G Y Z D N B K H S B E T I J I H L K
J G G J K X B O X T D T C I L H R W X T
L N J X E I J A Q N E Y X S B R T Z E V Z Y
G L I S S E R L P A D L V F N R E E R M T Q N
R V E F F J U Q A Z B R I T S S O H P N P I D A R
A A V C E O D N N U K Y J R S S U B C N A M F V R P
F F H K P T V I I C R I U K I Z F E U H P Z V M O A N Q
J Q J H P U I Y E E Y O J Q B F N Y W A U O R A B T K F Y
T C B H R I L S S E R L G K P O C J M A D E R S Z N T E P F D
X D X U X D E S S U S X J N W L Z M O T I O N Y I T T T W P F J
P E B H Z S W L K I T A D R I B W V F M F R F I J R T J F M N F H I
W U V P I V O T E R J L K F M R G A U C H E W N Z C A I F B F F S N K
F H Y E B T G S M Y W P O U S S E Y B Z D R O I T E I F F O N A U D J J M
M L M H P C P D O W D E S S O U S K A E N T R E C E B P J A N A Q O V D L M
M R A Y F R I C T I O N W R O O B O T V D V I G W Y I Z I N C L I N A S I O N Q
      V
      Q
      V
X L T D H S K Q F I S E N S A N T I H O R A I R E I P P O Q A W T A D T V P Y U
M O C E N W P E Q M F W P Q G T S D J U A W Y Y L F E L N J Z X M U S A A V
C P T M R C Z K Z T U I A C O T E K E U U G T U F Z V E A R H V D P A A U O
R H O L R E S E D C V P E R S P E C T I V E Z Z J A N R X M P G E Z P C
R O T X U I H X Z C V R E A N H R Q M S C I S S Q A E O O E G Q N O I X
E Z F G B E Y G P V C J K S T A T I O N N A I R E J C M G U L T F X
X H F Z K F R S G Y Z O I X I F Z C K K F L L A S M F O L G W E U A
B T W F T Y E R O T A T I O N Z I R D F L O I N G N Y Y U N C F
W Q P L A N E K N D K W G K A W L O Q P J F X V D B C N C D Z P

```

À CÔTÉ
AXE
BALANCER
BONDIR
DERRIÈRE
DESSOUS
DESSUS
DROITE

EN AVANT
ENTRE
FRICTION
GAUCHE
GLISSER
INCLINASON
LOIN
MOTION

PENTE
PERSPECTIVE
PIVOTER
PLANE
POSITION
POUSSE
PROCHE
ROTATION

ROUE
SAUTE
SENS ANTI-HORAIRE
SENS HORAIRE
STATIONNAIRE
TIRE

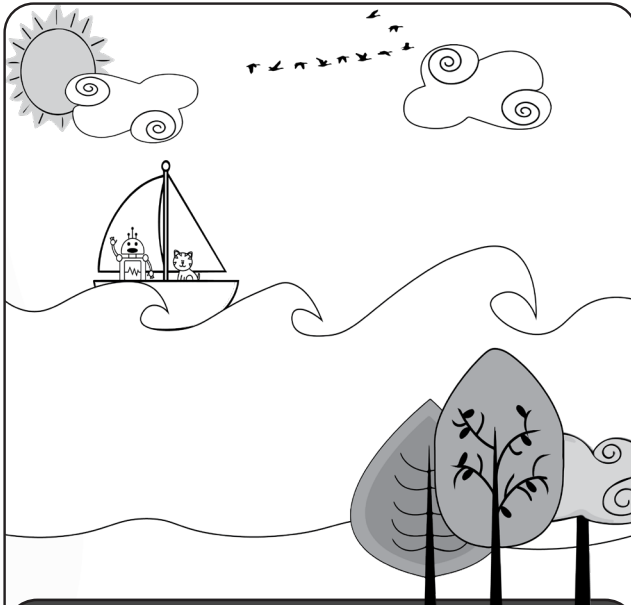
Date : _____

Nom : _____

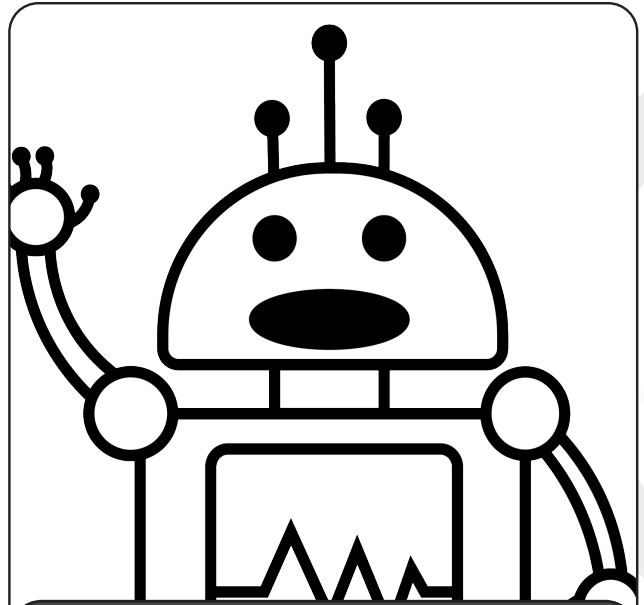
Une photo de Esiw et Minou

Cette activité a été créée par Kajal.

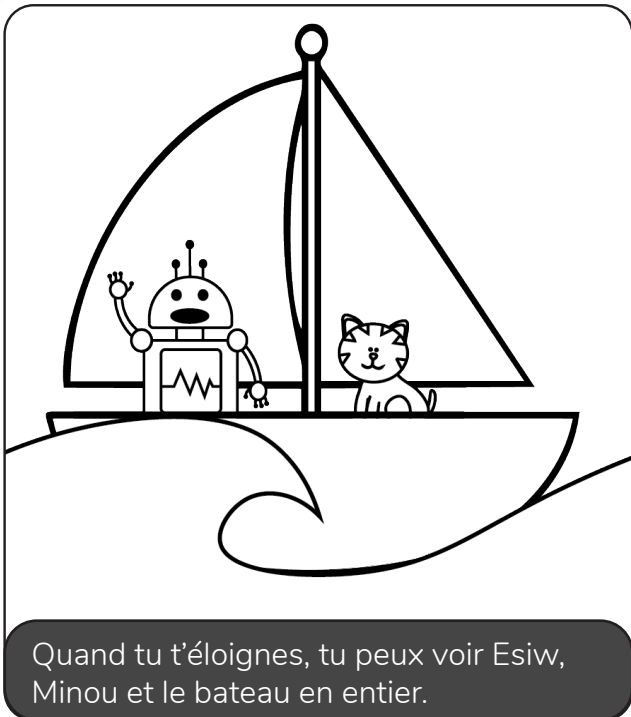
Esiw et Minou ont besoin de ton aide! Ils veulent que tu dessines une peinture d'eux et leur bateau. Peux-tu colorer la photo que tu penses est à la meilleure position? Esiw et Minou peuvent rester dans une place, mais tu peux bouger autour d'eux.



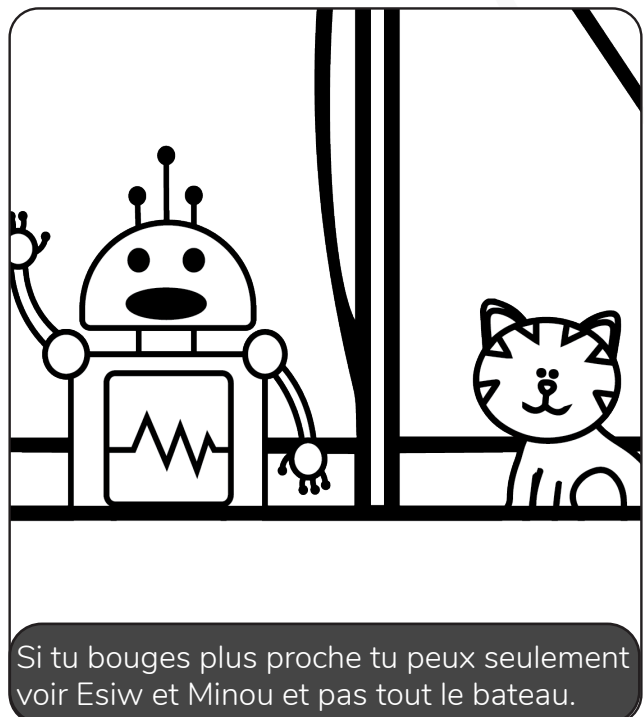
Voici comment que Esiw et minou on de l'air d'une île proche. Ce cadre démontre le paysage, Esiw, Minou et le bateau.



Dans ce cadre tu es debout droite en avant de Esiw. Esiw est la seule chose tu peux voir dans le cadre.



Quand tu t'éloignes, tu peux voir Esiw, Minou et le bateau en entier.



Si tu bouges plus proche tu peux seulement voir Esiw et Minou et pas tout le bateau.

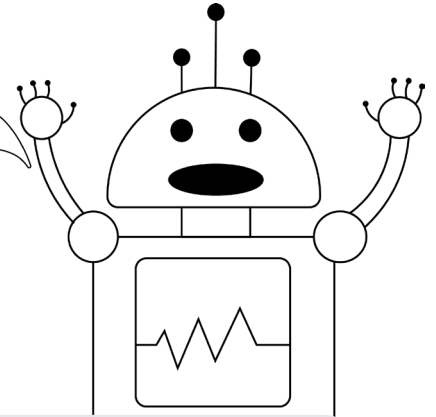
Date : _____

Nom : _____

Comment construire un avion

Cette activité a été créée par Amaris.

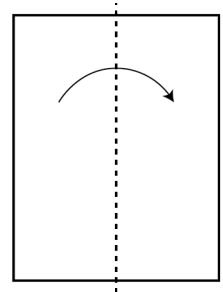
Wow n'est-ce pas que c'est excitant toutes les choses qu'on peut construire avec des instructions! Mes instructions, nommé « le code » me laisse faire plusieurs choses aussi!



Suive les instructions ci-dessous pour construire ton propre avion. Les seuls matériaux dont tu as besoin sont : un morceau de papier et des marqueurs ou des crayons de couleur.

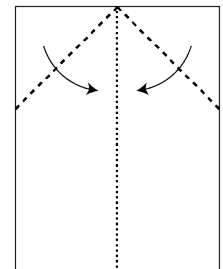
ÉTAPE 1

Plier le morceau de papier en deux. Ensuite, déplie-le.



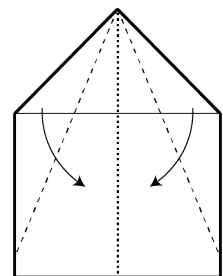
ÉTAPE 2

Plier les coins au haut à la ligne du centre que tu viens de créer.



ÉTAPE 3

Plier les bords du haut à la ligne du centre.

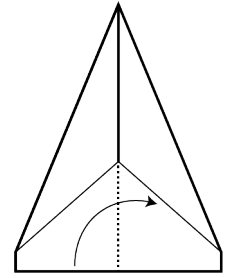


Date : _____

Nom : _____

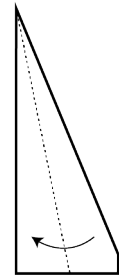
ÉTAPE 4

Plie-le en deux encore.



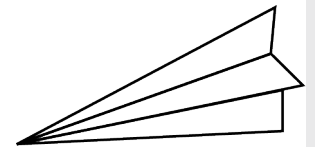
ÉTAPE 5

Plier les bouts libres du papier du papier pour rejoindre le bas du papier.



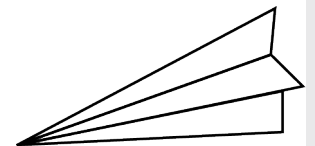
ÉTAPE 6

Décorer ton avion avec les crayons de couleur ou les marqueurs.



ÉTAPE 7

Lance ton avion et regarde-le voler.



Conseils et trucs :

- Assure-toi que tous tes plis sont précis et serrés! Ceci assure que l'avion reste ensemble et garde sa forme.
- Assure-toi que la pointe de ton avion est pointue.
- Lorsque tu lances ton avion, met ta main sur un angle vers le haut pour faire l'avion voler plus haut en le gardant à niveau avec le sol : ceci va faire voyager l'avion plus loin.

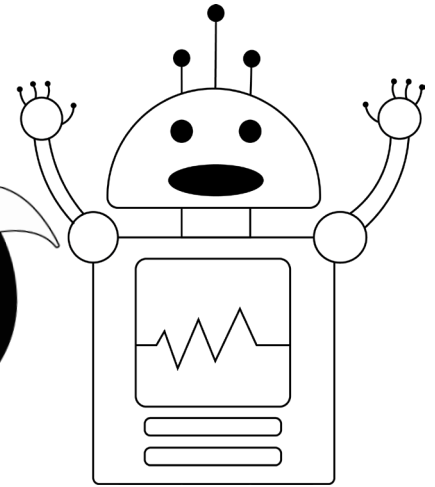
Maintenant : Essayer de changer la façon que tu jettes ton avion en papier et note comment que ça affecte comment loin il voyage. Connais-tu un modèle différent pour un avion en papier que tu penses va voyager même plus loin?

Date : _____

Nom : _____

Comment construire un hélicoptère

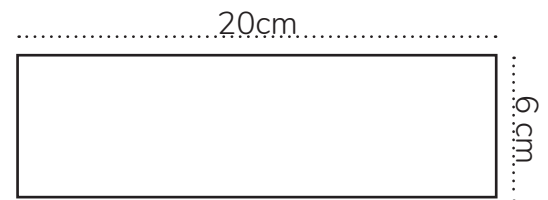
Je suis très bon à suivre les instructions, j'ai des instructions spéciales qui me disent quoi faire à tout temps! Ces instructions spéciales sont nommées « le code »! Est-ce que tu es bon à suivre les instructions?



Suive les instructions ci-dessous pour construire ton propre hélicoptère. Les matériaux dont tu as besoin sont : un morceau de papier, des ciseaux, une règle, des marqueurs ou des crayons de couleur et un trombone.

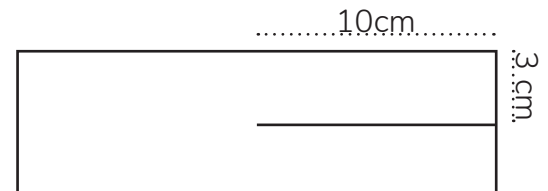
ÉTAPE 1

Mesurer un rectangle sur ton papier qui est 6 cm de large et 20 cm de long. Couper le rectangle.



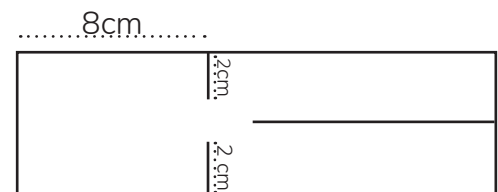
ÉTAPE 2

Mesurer le point à mi-chemin du côté court de ton rectangle (3 cm) et dessiner une ligne de 10 cm de long. Couper sur cette ligne.



ÉTAPE 3

Mesurer les 8 cm du bas de ton rectangle et dessiner une ligne qui est 2 cm de long. Fais ceci sur les deux côtés. Couper sur ces lignes.

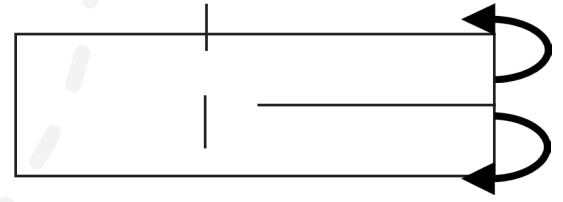


Date : _____

Nom : _____

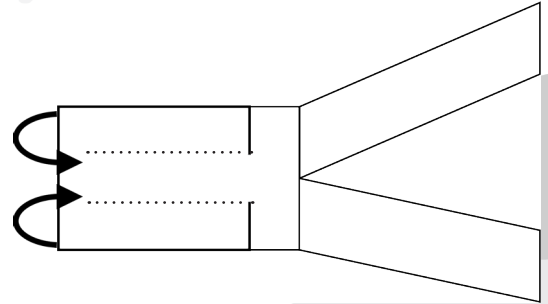
ÉTAPE 4

Plier les volets du haut dans des directions opposées.



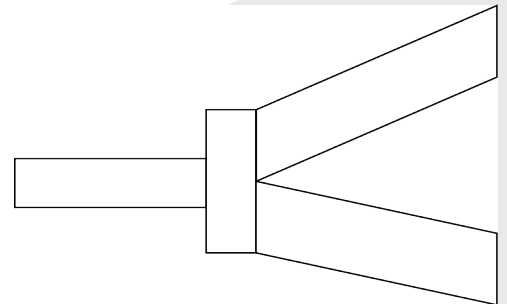
ÉTAPE 5

Plier les volets du bas envers le milieu.



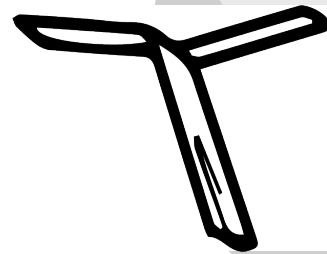
ÉTAPE 6

Décorer ton hélicoptère avec des marqueurs ou des crayons de couleur.



ÉTAPE 7

Attache le trombone au bas et lance-le dans l'air. Regarder ce qui se passe.



Savais-tu? : Le papier tourne dans l'air car lorsque ça tombe, les ailes sont poussées vers le haut à un angle par l'air. Avec les ailes à une position inclinée, l'air au-dessus d'une aile pousse vers le bas et l'air au-dessous pousse vers le haut.

Maintenant : Essayer de changer ton hélicoptère et regarder la façon que change la façon que sa tombe. Par exemple, attache plus de trombones sur le bas, coupe le papier plus court, plus long, plus large, plus étroit...etc. Essayer de trouver une façon de faire l'hélicoptère tombé plus rapidement ou plus lentement.

Comment construire une voiture de course

Cette page a été créée par Katy.

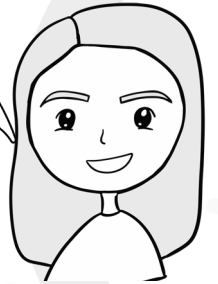
Les voitures de course sont créées pour être rapides! Suive les instructions pour construire ta propre voiture de course et apprendre plus au sujet des voitures de course!

Matériaux

- 4 couvercles de bouteille en plastique
- 2 bâtonnets ou chevilles en bois
- 2 pailles en plastique
- 1 bouteille en plastique
- Les ciseaux
- Le colle
- Les décorations (optionnel)

Les vraies voitures de course ont plusieurs parties différentes. On va faire notre mieux d'avoir toutes ces parties dans les voitures qu'on construit. Voici ce que certaines des parties dans notre voiture seront dans les vraies voitures de course :

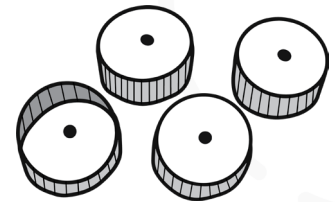
- les couvercles de bouteille en plastique = les roues
- les bâtonnets en bois = les essieux
- les pailles en plastique = le support d'essieux
- la bouteille en plastique = la carrosserie



Instructions

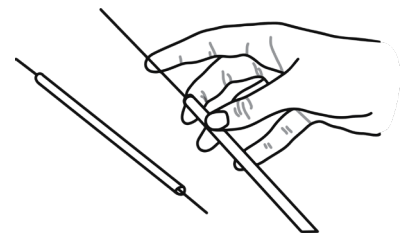
ÉTAPE 1

Soigneusement, perce un trou dans chaque « roue » (couvercle de bouteille) avec tes ciseaux. Demander à un adulte pour de l'aide si tu l'as besoin.



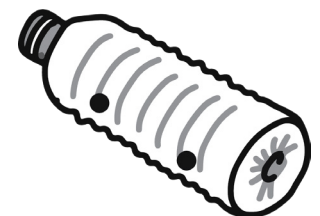
ÉTAPE 2

Prennes un de tes « essieux » (bâtonnets) et met le dans les « supports d'essieux » (pailles). Fais ceci avec les deux ensembles d'essieux et support d'essieux.



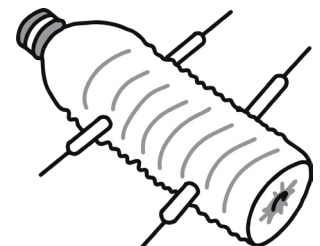
ÉTAPE 3

Soigneusement, percez 4 trous sur la moitié inférieure de la « carrosserie » (bouteille), deux sur chaque côté, séparé d'environ 5 cm. Assurer que les trous sont assez grands pour que les supports d'essieux puissent passer à travers.



ÉTAPE 4

Insérer les supports d'essieux et essieux (pailles et bâtonnets) à travers des trous dans la carrosserie (bouteille). Assurer qu'ils ressortent de chaque côté de la carrosserie.



Date : _____

Nom : _____

**ÉTAPE
5**

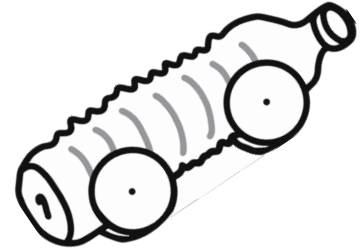
Coller une « roue » (couvercle de bouteille) au bout de chaque essieu.

**ÉTAPE
6**

Décorer ta voiture de course comme tu veux.

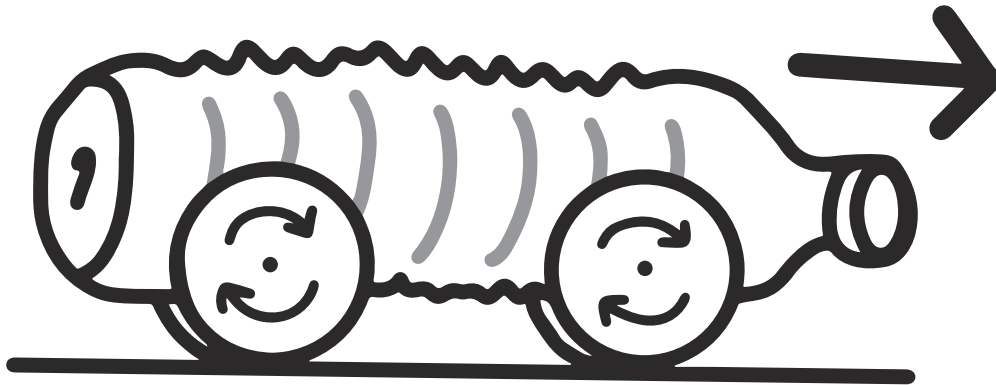
**ÉTAPE
7**

Tu as fini! C'est le temps de le tirer et pousser et de le regarder bouger!



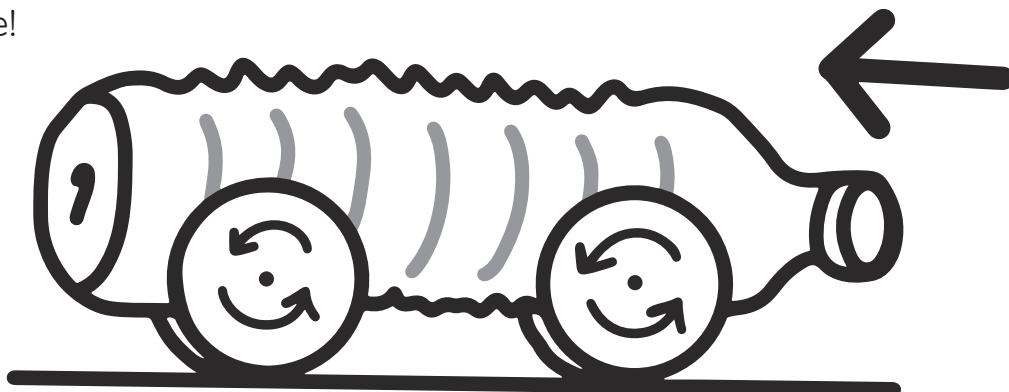
Sens horaire ou sens antihoraire?

Le sens horaire est la direction que les aiguilles d'une montre bougent.
Lorsque les roues tournent dans le sens horaire, ta voiture bouge vers l'avant!



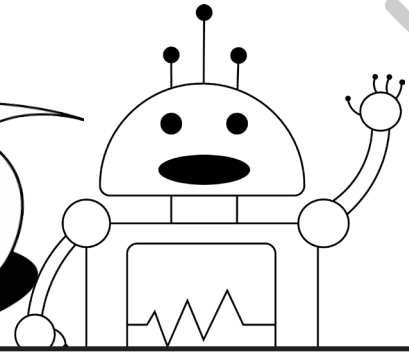
Le sens antihoraire est la direction opposée que les aiguilles d'une montre bougent.

Lorsque les roues tournent dans le sens antihoraire, ta voiture bouge vers l'arrière!



How to Build A Wagon

Les instructions sont amusantes! Je suis contrôlé par le codage, qui est essentiellement une grande liste d'instruction pour moi à suivre! Suive ces instructions pour construire ton propre chariot!



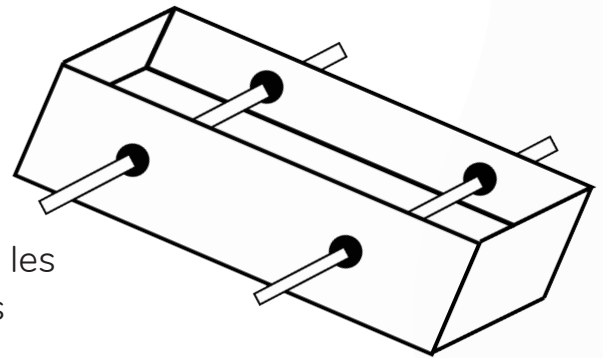
Matériaux : Du carton ou quatre couvercles de bouteille en plastique, une boîte de jus ou collation vide, un rouleau de papier toilette ou serviette en papier vide, les bâtonnets ou cure-dents, les ciseaux et le colle.

ÉTAPE 1

Prennes ta boîte et coupe 4 petits trous où tu veux les roues. Demander un adulte pour de l'aide si tu l'as besoin.

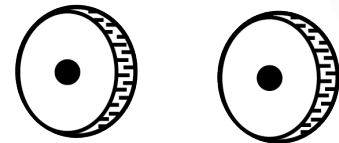
ÉTAPE 2

Utiliser soit les bâtonnets, les cure-dents ou autres choses semblables à un bâton comme les essieux. Passe les essieux à travers des trous que tu as créés à étape 1.



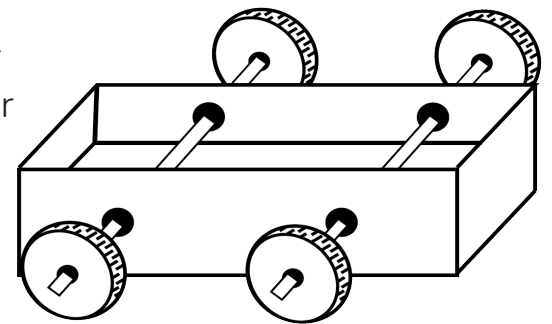
ÉTAPE 3

Tes roues peuvent être construites à partir des couvercles de bouteilles, des cercles coupés du carton ou autres choses rondes et petites. Couper un petit trou dans le centre des 4 roues.



ÉTAPE 4

Attacher les roues à la fin de chaque essieu par mettre l'essieu dans le trou de la roue et le coller en place.



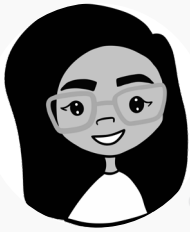
ÉTAPE 5

Une fois que la colle sèche, tester ton chariot pour voir si ça peut rouler. Est-ce qu'il y a des changements tu veux faire à ton chariot?

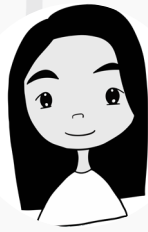
Savais-tu?

Les roues tournent de différentes directions dépendantes de quelle façon le chariot bouge. Tester-le toi-même! Regarde la façon que tes roues tournent lorsque tu pousses et tires le chariot!

Rencontrer nos auteurs fantastiques!



Alora



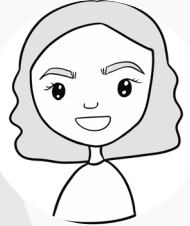
Amaris



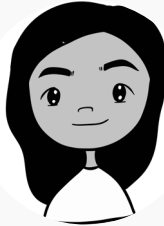
Amelia



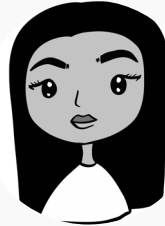
Brandi



Brenna



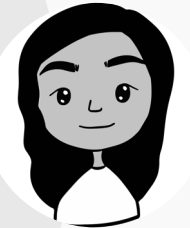
Gagan



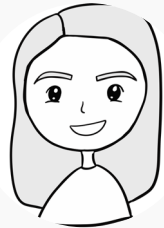
Habiba



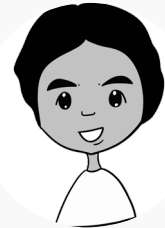
Huda



Kajal



Katy



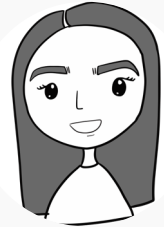
Olivia



Reem



Robyn



Shannon



Sophia



Toni



Victoria



Zoe

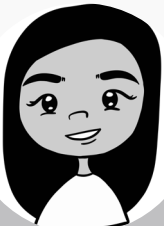


Esiw

.. et nos réviseurs incroyables!



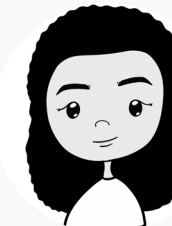
Alex



Bea



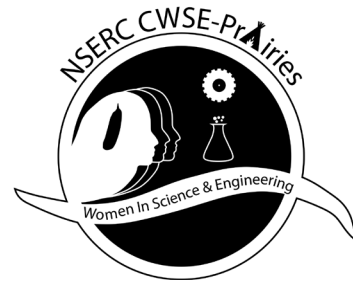
Mahalia



Michelle C.

WISE Kid-Netic Energy voulait aussi remercier notre équipe incroyable des traducteurs pour avoir traduit nos livrets d'activité en français : Aidan, Alora, Annabella, Calleigh, Habiba, Janelle, Michelle M., Olivia, and Sylvie!

Un grand remercie 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 fier d'Actua.

un membre
du réseau
actua.ca

actua
Jeunesse · STIM · 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

Clé de réponses

Mot caché des positions et des motions (page 6)

X
D I
L B M
S I N P K
M J S Z S G
F Z H T E B C V
Z U I M C H N O S R
O Z Y A V O R S Z A T
H D P R O C H E L H F U R
F Z U I S S Y N G V O N T J
N W P T P N U D A Q B X R U E Q
A J O U Y O D R Z R Z R B A C D S
R G Y Z D N B K H S B E T I J I H L K
J G G J K X B O X T D T C I L H R W X T
L N J X E I J A Q N E Y X S B R T Z E V Z Y
G L I S S E R L P A D L V F N R E E R M T Q N
R V E F F J U Q A Z B R I T S S O H P N P I D A R
A A V C E O D N N U K Y J R S S U B C N A M F V R P
F F H K P T V I I C R I U K I Z F E U H P Z V M O A N Q
J Q J H P U I Y E E Y O J Q B F N Y W A U O R A B T K F Y
T C B H R I L S S E R L G K P O C J M A D E R S Z N T E P F D
X D X U X D E S S U S X J N W L Z M O T I O N Y I T T W P F J
P E B H Z S W L K I T A D R I B W V F M F R F I J R T J F M N F H I
W U V P I V O T E R J L K F M R G A U C H E W N Z C A I F B F F S N K
F H Y E B T G S M Y W P O U S S E Y B Z D R O I T E I F F O N A U D J J M
M L M H P C P D O W D E S S O U S K A E N T R E C E B P J A N A Q O V D L M
M R A Y F R I C T I O N W R O O B O T V D V I G W Y I Z I N C L I N A S I O N Q
V
Q
V
X L T D H S K Q F I S E N S A N T I H O R A I R E I P P O Q A W T A D T V P Y U
M O C E N W P E Q M F W P Q G T S D J U A W Y Y L F E L N J Z X M U S A A V
C P T M R C Z K Z T U I A C O T E K E U U G T U F Z V E A R H V D P A A U O
R H O L R E S E D C V P E R S P E C T I V E Z Z J A N R X M P G E Z P C
R O T X U I H X Z C V R E A N H R Q M S C I S S Q A E O O E G Q N O I X
E Z F G B E Y G P V C J K S T A T I O N N A I R E J C M G U L T F X
X H F Z K F R S G Y Z O I X I F Z C K K F L L A S M F O L G W E U A
B T W F T Y E R O T A T I O N Z I R D F L O I N G N Y Y U N C F
W Q P L A N E K N D K W G K A W L O Q P J F X V D B C N C D Z P

Déchire ici si tu ne veux pas les réponses!