

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

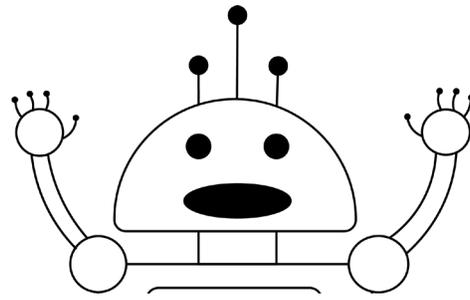
actua
Jeunesse · STIM · Innovation

Avec le financement de
Canada

2^e année

La croissance et les changements chez les animaux

Une collection d'activités qui explorent la croissance et les changements chez les animaux, qui viennent de nos livrets d'activités de la 6^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 croissance et les changements chez les animaux!

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

Date : _____

Nom : _____

Comment les lions grandissent

Cette activité a été créée par Amaris.

Colore les différents lions lorsqu'ils grandissent d'un lionceau à un adulte. Lit à propos de comment qu'ils changent.

Ensuite écrit leur nom sur la ligne. (Exemple : Lionceau)



Un bébé lion est nommé un lionceau.
Les lionceaux ont la fourrure douce et tachée.



Un lion de 2 ans est nommé un subadulte.
Les subadultes mâles commencent à grandir leur crinière.



Un adulte est nommé un lion.
Les lions mâles ont une grande crinière et ils quittent leur groupe pour former un nouveau groupe. Un groupe de lions s'appelle une troupe.

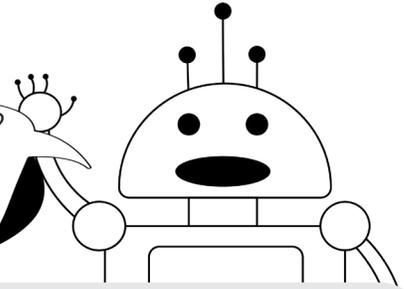
Date : _____

Nom : _____

Trier la nourriture

Cette activité a été créée par Victoria.

J'adore trier les choses! Aimes-tu organiser les choses?
Penses-tu que tu pourrais m'aider à organiser la
nourriture dans leurs groupes alimentaires?



Coupe et colore la nourriture sur la prochaine page et colle-les dans le bon groupe alimentaire.

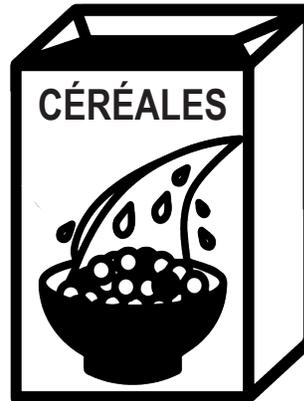
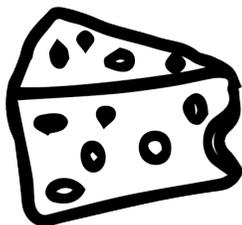
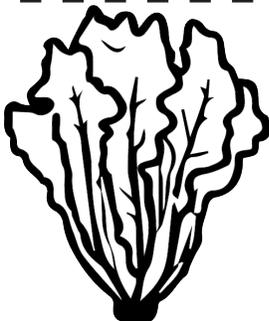
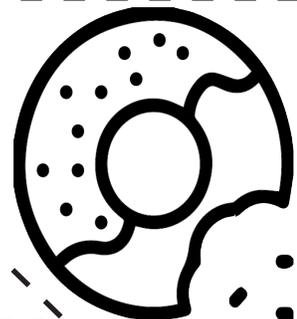
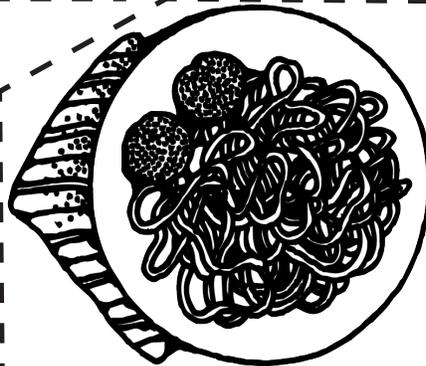
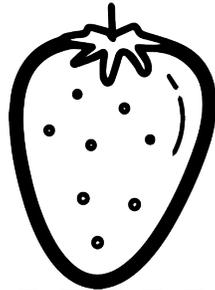
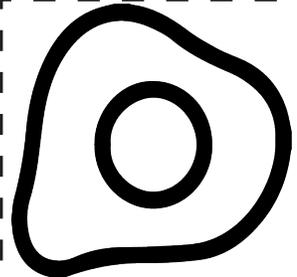
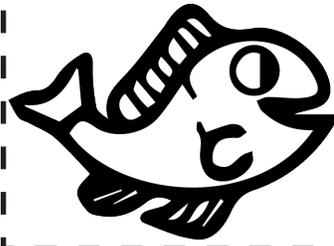
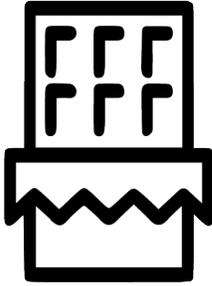
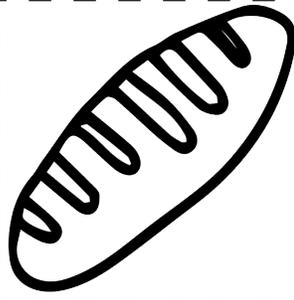
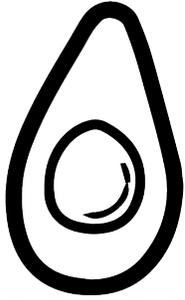
Fruits et légumes

Viande, poisson et
alternatives

Lait et dérivés

Produits
céréaliers

Graisses, huiles et
sucreries



Cette page a été
intentionnellement laissée vide
car l'autre côté est supposé
d'être découpé.

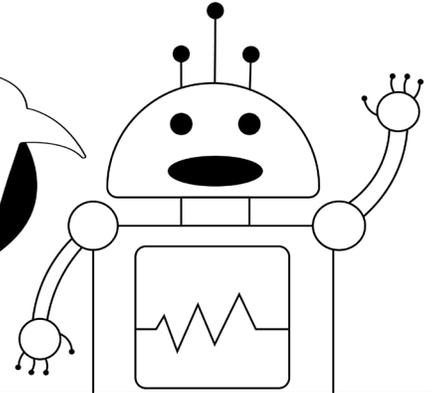
Date : _____

Nom : _____

Décoder les animaux

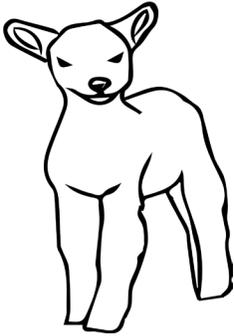
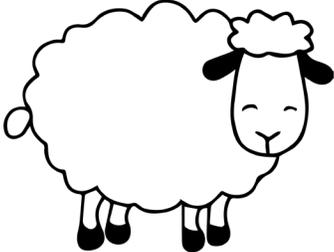
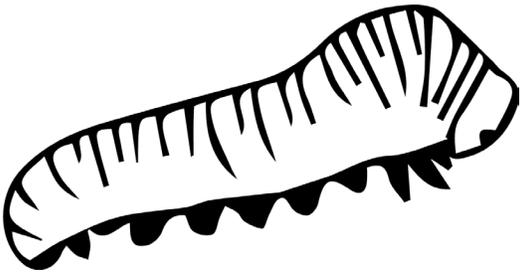
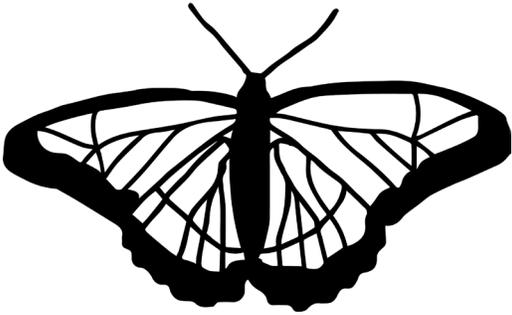
Cette activité a été créée par Brandi, Brenna et Amaris.

Peux-tu m'aider? J'ai fait une erreur lors de la traduction de ces mots et je l'ai transcrit en symboles au lieu!
Peux-tu utiliser le décodeur pour décoder le nom des animaux jeunes et adultes?



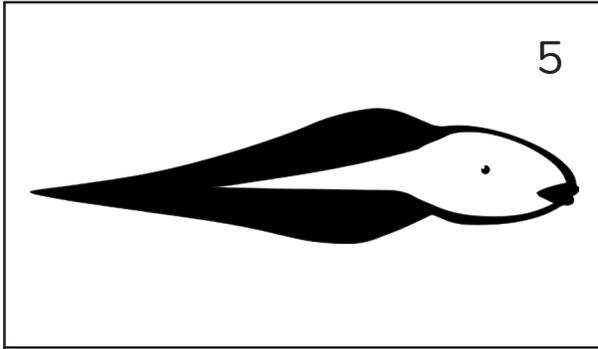
Décodeur

| | | | | |
|-------|-------|-------|--------|--------|
| A = + | F = Ω | K = ? | P = \$ | U = } |
| B = > | G = = | L = & | Q = < | V = % |
| C = { | H = - | M = * | R = # | W = // |
| D = \ | I =) | N = > | S = ~ | X = :) |
| E = ! | J = (| O = @ | T = | Y = ^ |
| | | | | Z = :(|

| | |
|--|---|
|  <p>1</p> |  <p>2</p> |
| <p>— + — = — > — ! — + — }</p> | <p>— * — @ — } — — @ — ></p> |
|  <p>3</p> |  <p>4</p> |
| <p>{ — - — ! — > —) — & — & — !</p> | <p>— \$ — + — \$ —) — & — & — @ — ></p> |

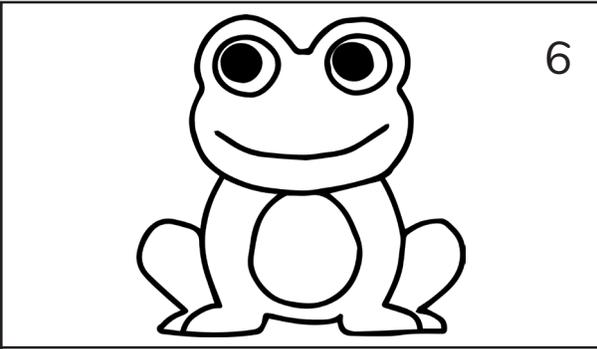
Date : _____

Nom : _____



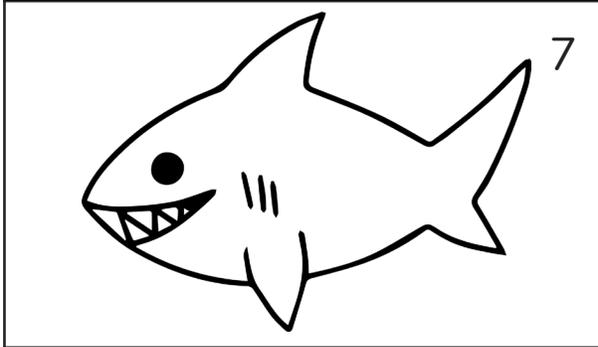
5

^
 || ! || + # ||



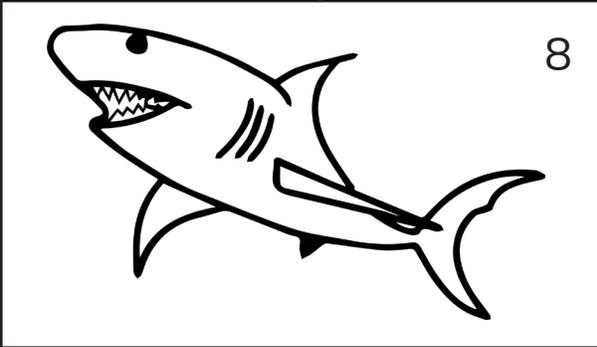
6

= # ! > @ }) & & !



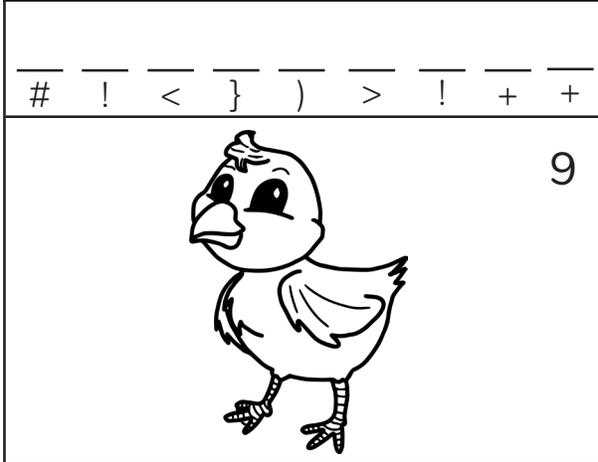
7

! < }) > ! + +



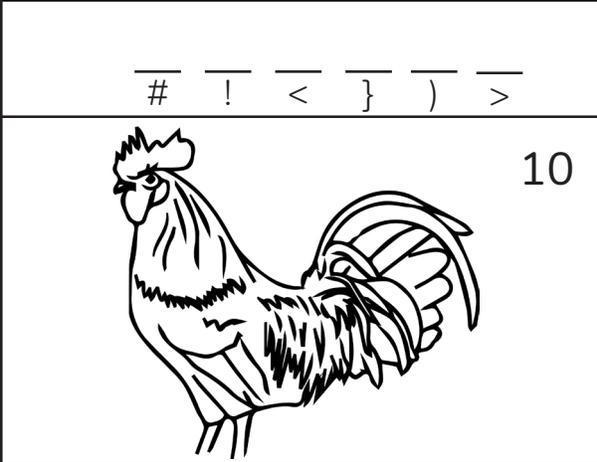
8

! < }) >



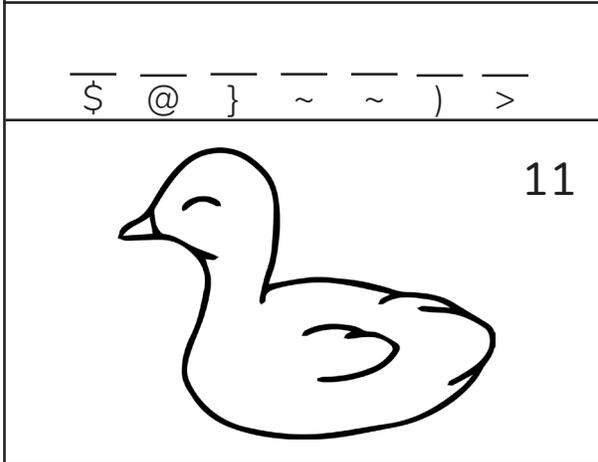
9

\$ @ } ~ ~) >



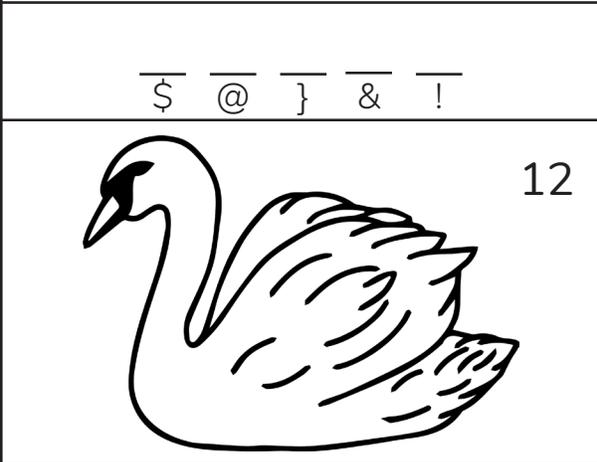
10

\$ @ } & !



11

{ ^ = > ! + }



12

{ ^ = > !

Date : _____

Nom : _____

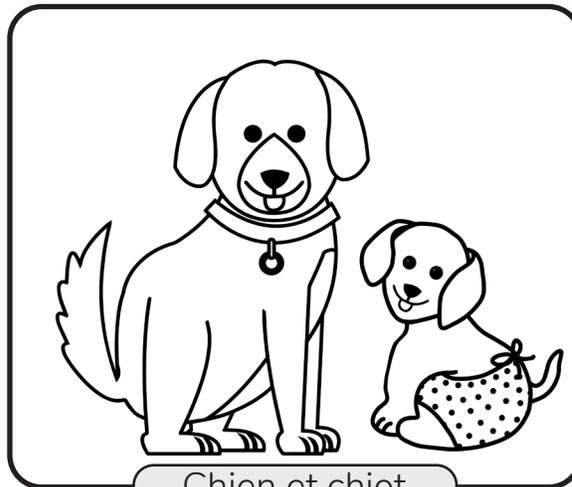
Les animaux et leurs bébés

Cette page a été créée par Habiba et Amaris.

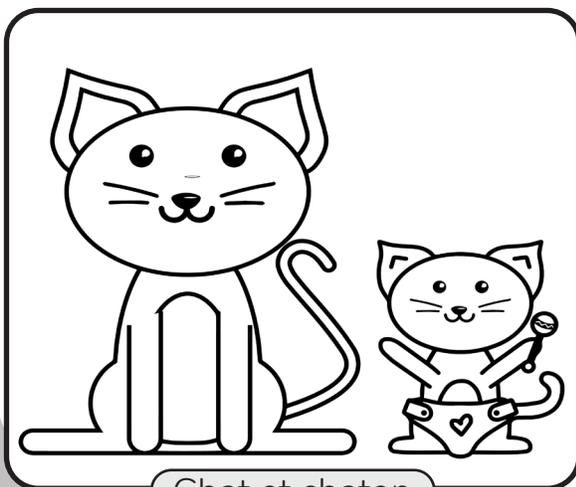
Apprend les noms des différents animaux et leurs bébés, ensuite tu peux les colorer!



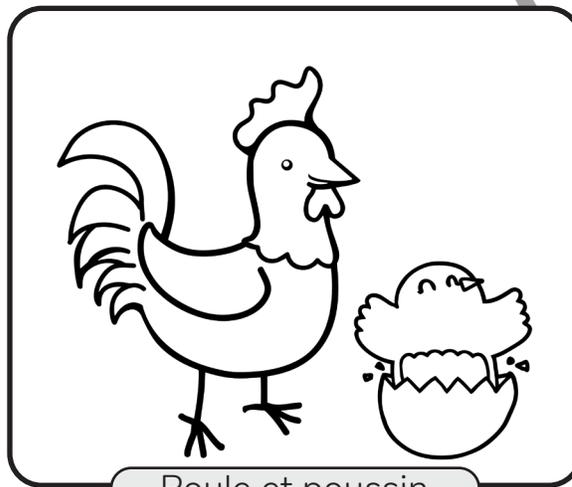
Lion et lionceau



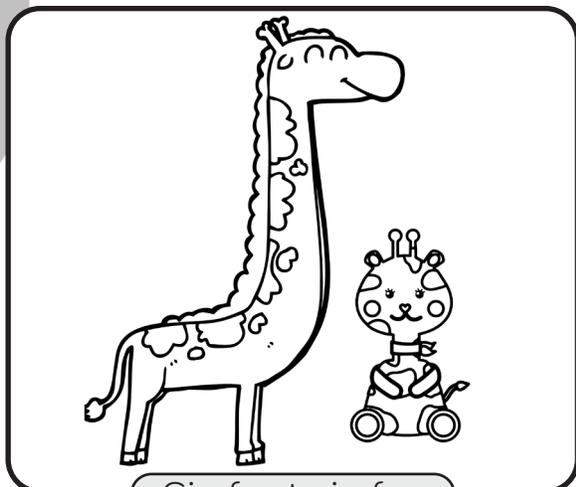
Chien et chiot



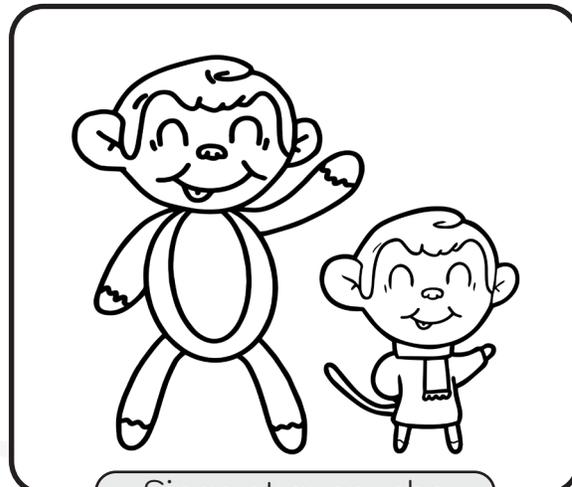
Chat et chaton



Poule et poussin



Girafe et girafon



Singe et guenuche

Date : _____

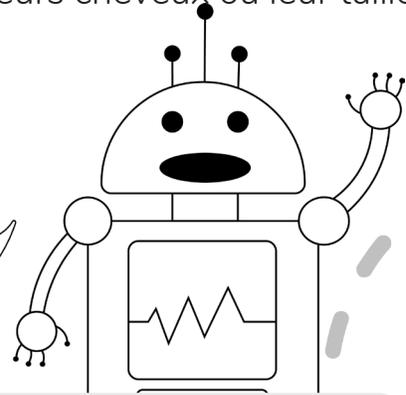
Nom : _____

Les choses qui changent et les choses qui ne changent pas

Cette page a été créée par Shannon.

En vieillissant, on commence à avoir une apparence différente parce que certains de nos traits changent, mais certains de nos traits restent le même. Un trait est quelque chose à propos d'une personne qui leur décrit, comme leurs cheveux ou leur taille.

Les ordinateurs, comme moi, vont trier ces choses en deux groupes différents : les constantes et les variables. Les constantes sont les choses qui restent le même peu importe et les variables sont les choses qui peuvent changer.



Peux-tu trier les traits ci-dessous dans soit les variables (les choses qui changent naturellement lorsqu'on vieillisse) et les constantes (les choses qui ne changent pas lorsqu'on vieillisse).

| Les traits variables | Les traits constants |
|----------------------|----------------------|
| | |



Longueur de cheveux



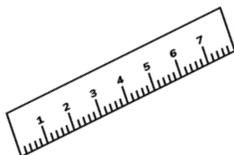
Nombre de doigts



Taille de chaussures



Couleur des yeux



Hauteur

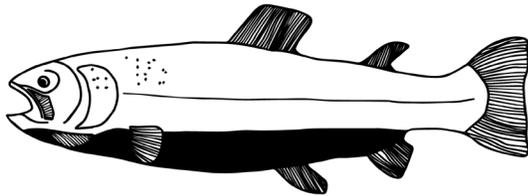


Couleur de cheveux

Habitats correspondent

Cette page a été créée par Robyn.

Les différents animaux ont besoin de différents habitats pour survivre. Dessine une ligne de l'animal et sa description à la gauche au dessin de son habitat à la droite.



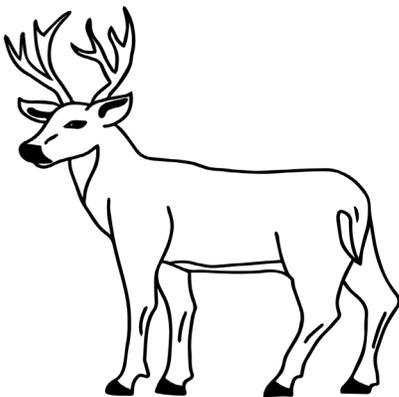
Poisson

- Vie dans un environnement aquatique comme les rivières, les ruisseaux, les lacs et les océans.



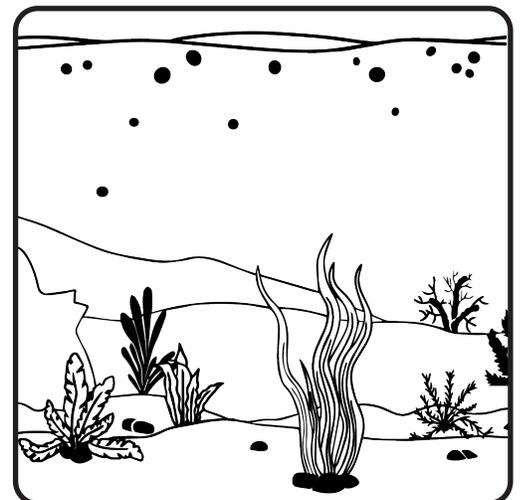
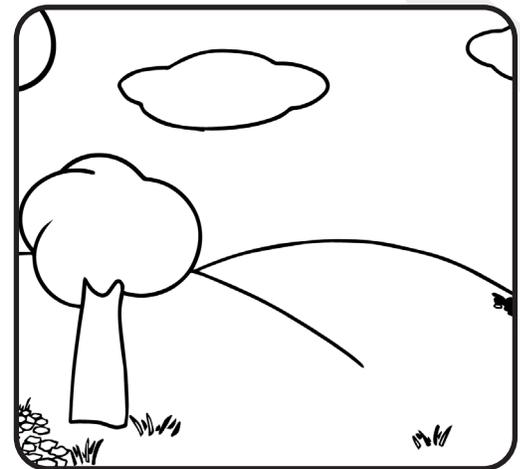
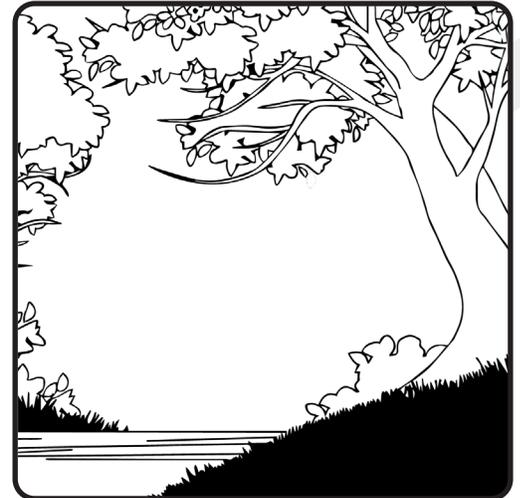
Aigle chauve

- Vie dans les zones humides sur la cime des arbres.



Cerf

- Vie dans les prairies dans les régions forestières ouvertes.



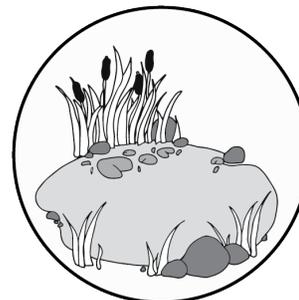
Aider à sauver le castor!

Cette activité a été créée par Alora.

Certains animaux ont besoin des choses spécifiques pour survivre! Par exemple, les poissons ont besoin de l'eau pour survivre; ils ne peuvent pas vivre sans elle. Un animal très intéressant retrouvé au Manitoba est le castor! Regarde les choses qui sont bonnes et mauvaises pour les castors ci-dessous et utilise cette information pour t'aider à compléter le labyrinthe sur la prochaine page!

Bonnes choses pour les castors

Maison : Les castors habitent souvent dans les marais ou les étangs avec beaucoup d'arbres.

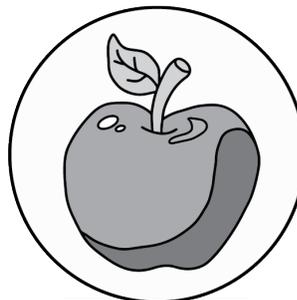


Étang

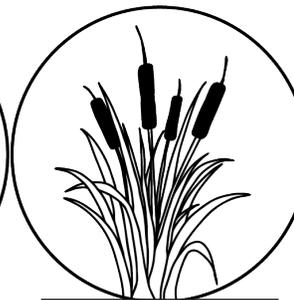


Arbre

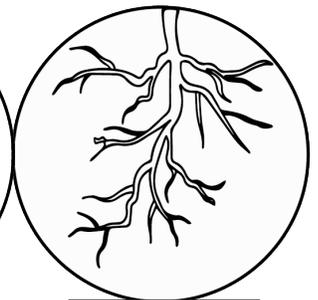
Nourriture : Les castors sont des herbivores, donc ils mangent seulement des plantes comme les pommes, les massette-quenouilles et les racines des arbres.



Pomme



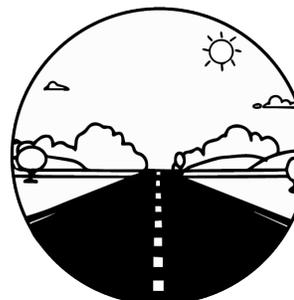
Massette-quenouille



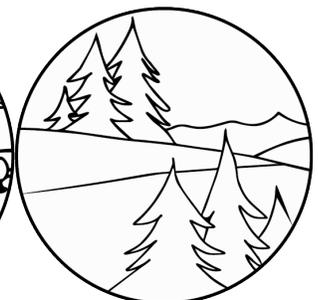
Racines des arbres

Mauvaises choses pour les castors

Endroits : La toundra est un mauvais endroit pour les castors à habiter car il n'y a pas assez d'arbres. Les rues et les grandes routes sont dangereuses pour les castors; ils ne savent pas regarder des deux façons avant de traverser la rue.

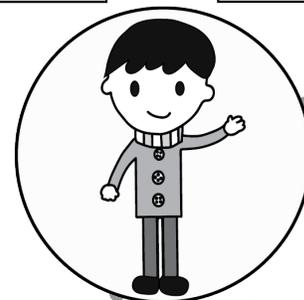


Rues



Toundra

Prédateurs : Les humains sont mauvais pour les castors car ils les chassent. Ils coupent aussi les arbres que les castors ont besoin pour construire leur maison. Autres animaux qui sont mauvais pour le castor sont les loups et les ours car ils mangent



Humain

les castors.

Cette activité continue à la prochaine page!

RAS : 2-1-12, 2-1-16

Date : _____

Nom : _____

Aide le castor à trouver son chemin à travers du labyrinthe. Assure-toi de collectionner toutes les bonnes choses pour le castor et éviter toutes les mauvaises choses.

Toundra

Arbre

DÉBUT

ARRIVÉ

Humain

Racines des arbres

Massette-quenouille

Étang

Rue

Pomme

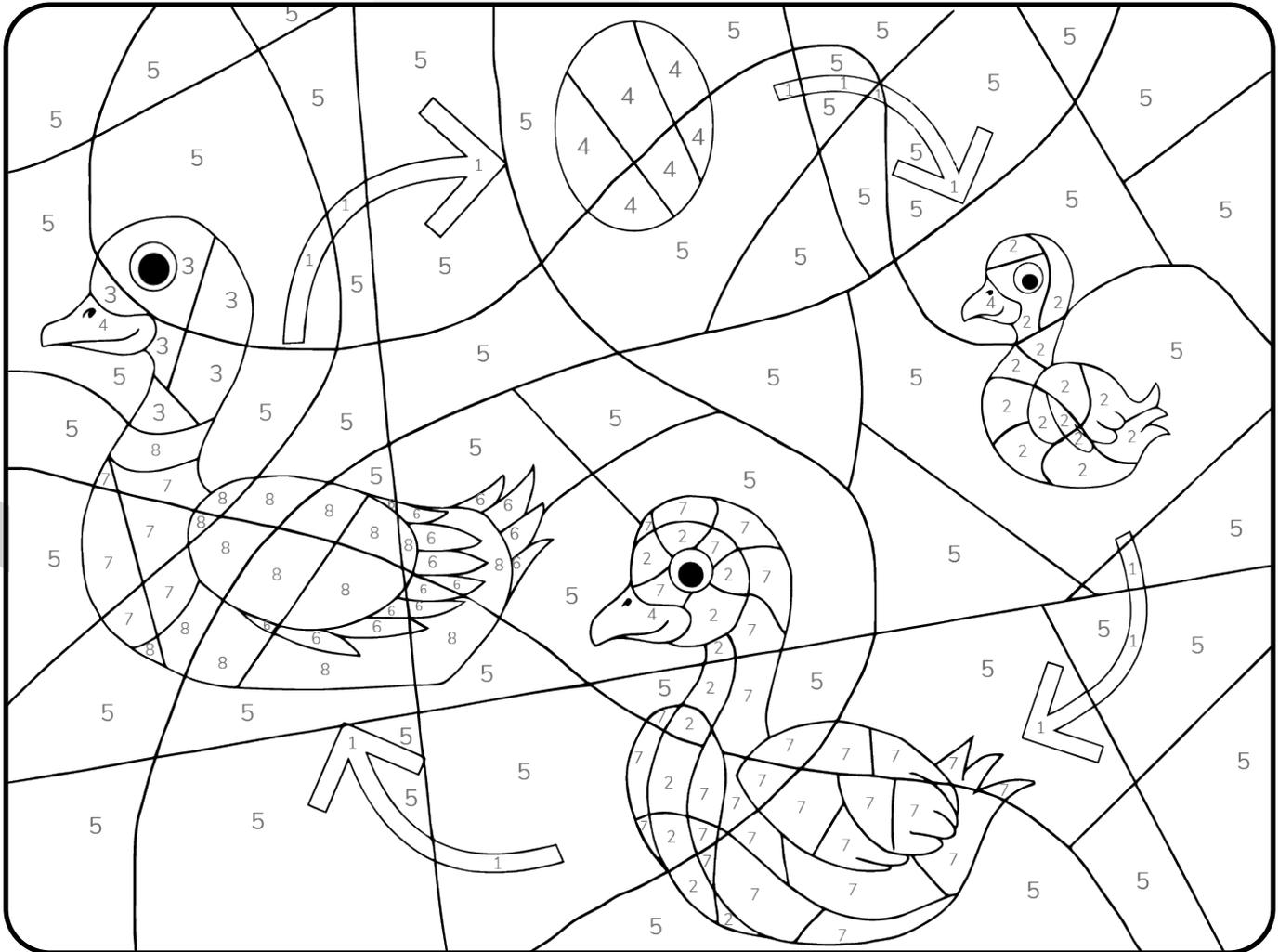
Date : _____

Nom : _____

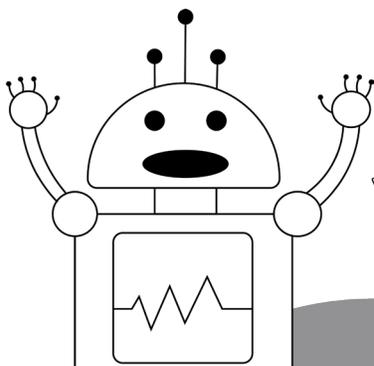
Le cycle de vie d'un canard

Cette activité a été créée par Sophia.

Au cours de la vie d'un canard, son colorage change beaucoup. Complète ce colorage à numéros pour apprendre comment ils changent.



| | | | |
|-----------|-----------|----------|------------|
| 1 = Rouge | 2 = Jaune | 3 = Vert | 4 = Orange |
| 5 = Bleu | 6 = Noir | 7 = Brun | 8 = Blanc |



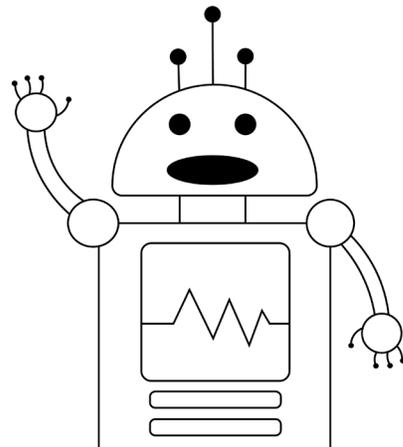
Chercher et trier les données est une partie majeure du codage, et tu viens juste de le faire par trier les numéros dans l'image et trouver les bons numéros à colorer!

Quel cycle correspond?

Cette activité a été créée par Huda.

Tous les animaux passent par ce qu'on appelle un cycle de vie, à partir du temps qu'ils sont nés au temps qu'ils sont bébés et ces bébés recommencent le cycle à nouveau.

Découpe les animaux à la page 17 et colle-les en ordre sur les cycles de vies sur cette page et la page 16. Il y a un cycle de vie pour la grenouille, le papillon de nuit et le canard.



Trie et met les choses en ordre est l'une de mes activités préférées! C'est une partie importante du codage et des sciences informatiques.

Cycle #1

Coller
ici

Coller
ici

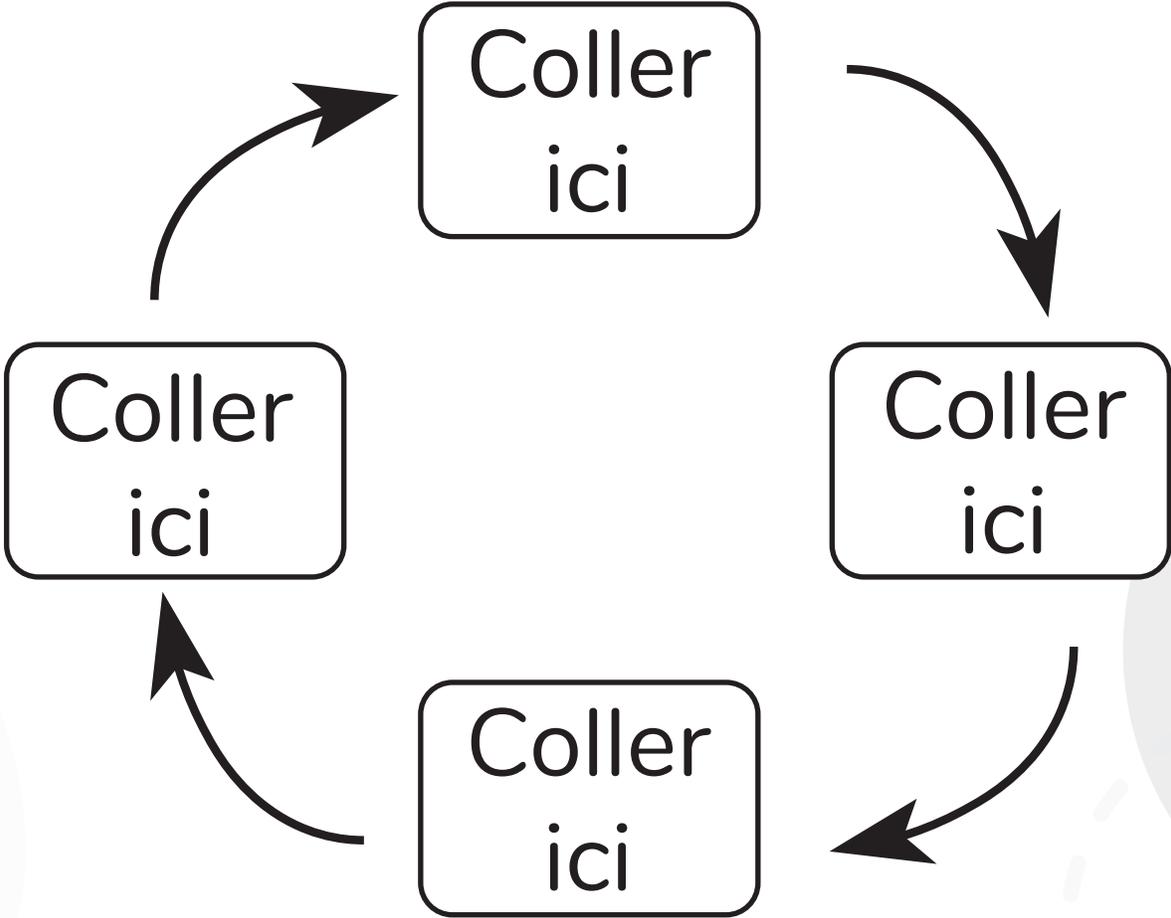
Coller
ici

Coller
ici

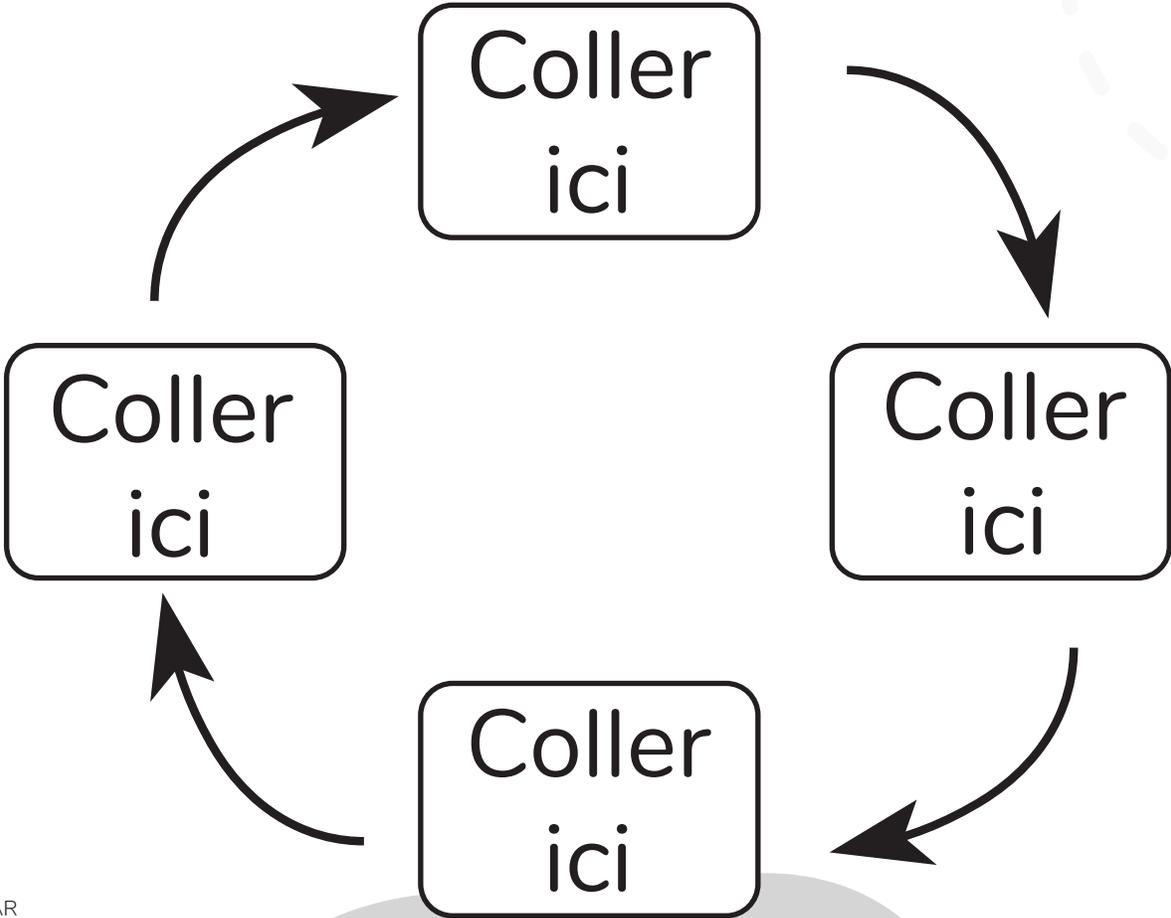
Date : _____

Nom : _____

Cycle #2

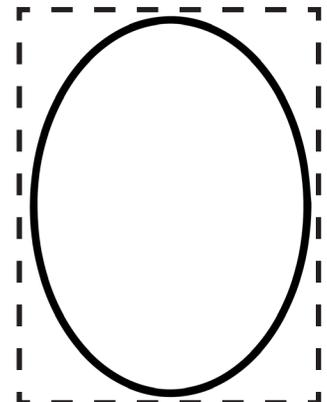
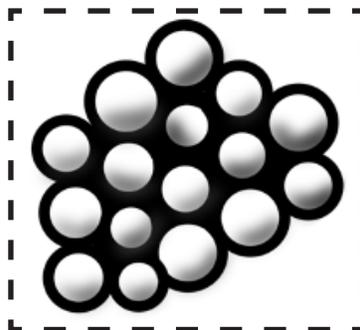
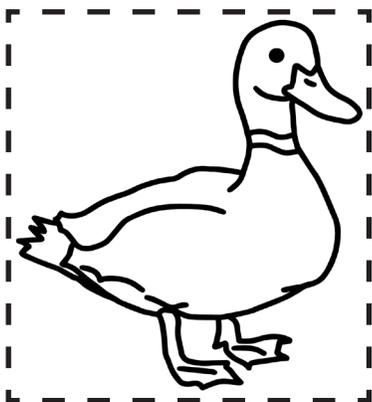
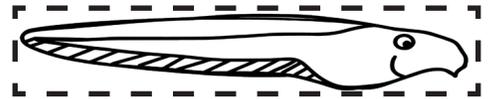
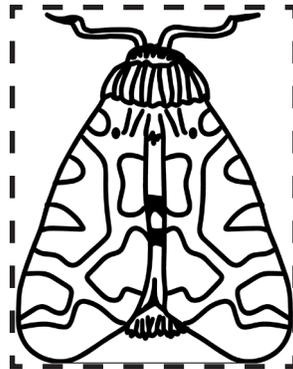
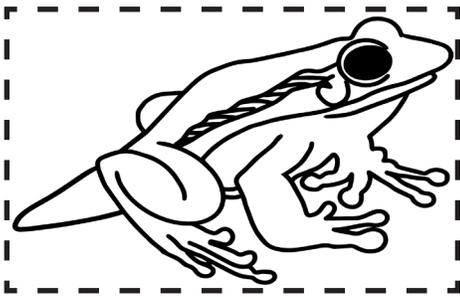
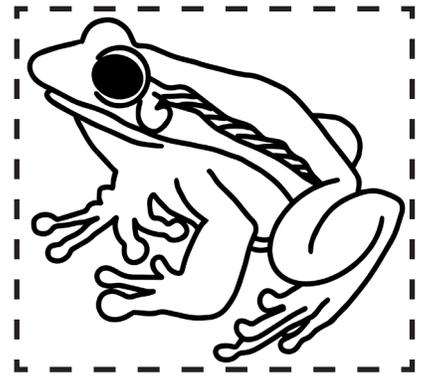
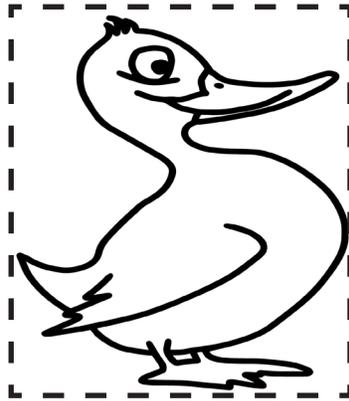
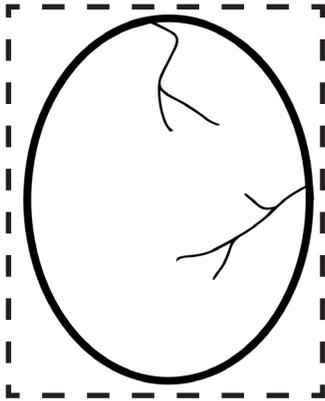
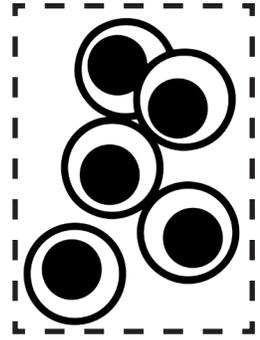
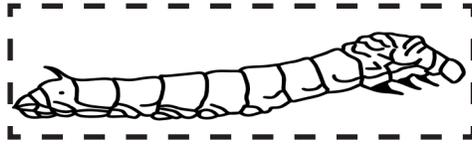
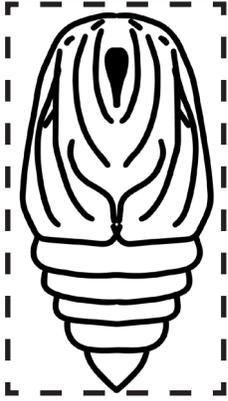


Cycle #3



Date : _____

Nom : _____



Cette page a été
intentionnellement laissée vide
car l'autre côté est supposé
d'être découpé.

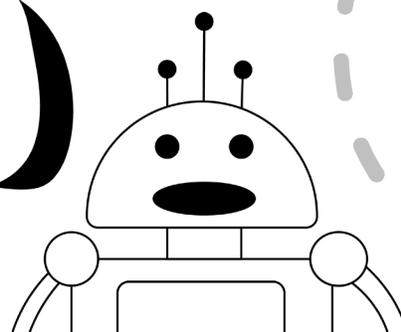
Le mouvement des animaux

Cette activité a été créée par Robyn.

Chaque animal a sa propre façon de se déplacer. Quelques exemples d'animaux qui ont une façon unique de se déplacer qu'on voit souvent ici au Manitoba sont les ours noirs, les couleuvres et les souris.

Suit les instructions pour fabriquer ta propre version des trois masques comme montré ci-dessous. Ensuite, suis les instructions de « Comment bouger comme un animal » lorsque tu portes ton masque.

Ces instructions pour créer un masque me rappellent des codes qui contrôlent tout ce que je fais! Ils doivent être très exacts pour que je sache exactement quoi faire.



Comment fabriquer tes masques

Matériaux : les ciseaux, de la ficelle, les fournitures de décoration, des marqueurs ou crayons de couleur et le ruban adhésif

ÉTAPE 1

Découpe les masques à la page 7, demande à un adulte si tu as besoin de l'aide à couper. Assure-toi de couper des trous pour les yeux. Utilise des fournitures de décoration et autres matériels pour fabriquer les oreilles pour l'ours et la souris, et ajoute n'importe quelles d'autres décorations que tu veux.

ÉTAPE 2

Perce des trous dans les petits trous sur chaque côté du masque sur les petits cercles tracés dessus.

ÉTAPE 3

Attache la ficelle à travers des trous et demande à quelque de t'aider d'attacher le masque autour de ta tête

Date : _____

Nom : _____

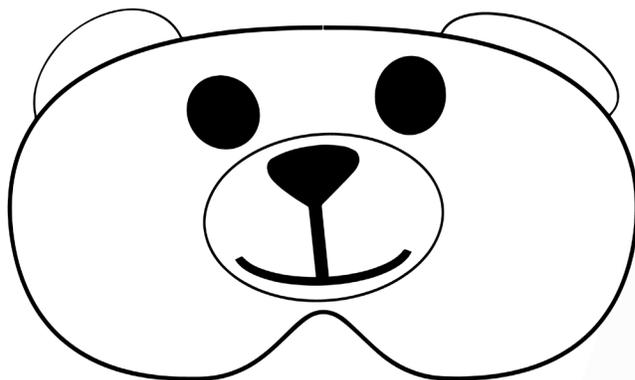
ÉTAPE 4

Une fois que tu portes ton masque, commence à bouger autour de ton espace comme un animal. Leur mouvement est décrit ci-dessous.

Comment bouger comme un animal

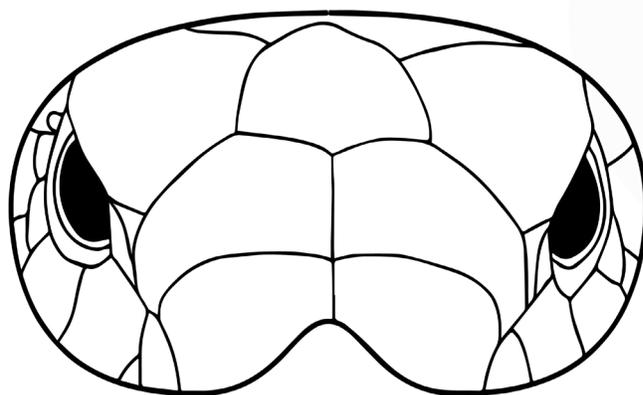
Bouge comme un ours noir :

- Prends de GRANDS pas
- Bouge sur tes mains et tes genoux



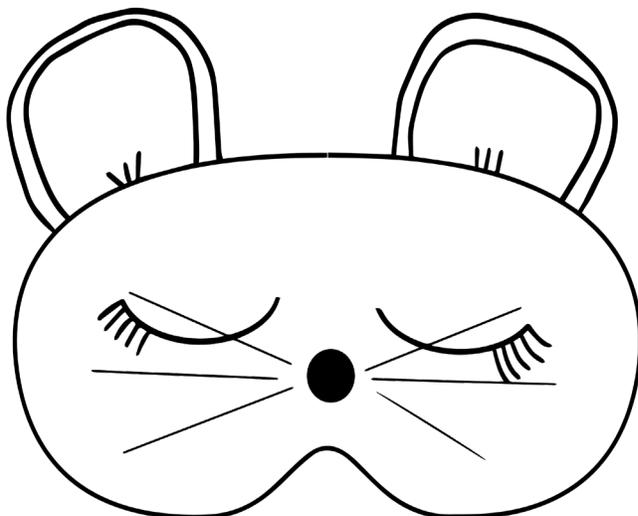
Bouge comme une couleuvre :

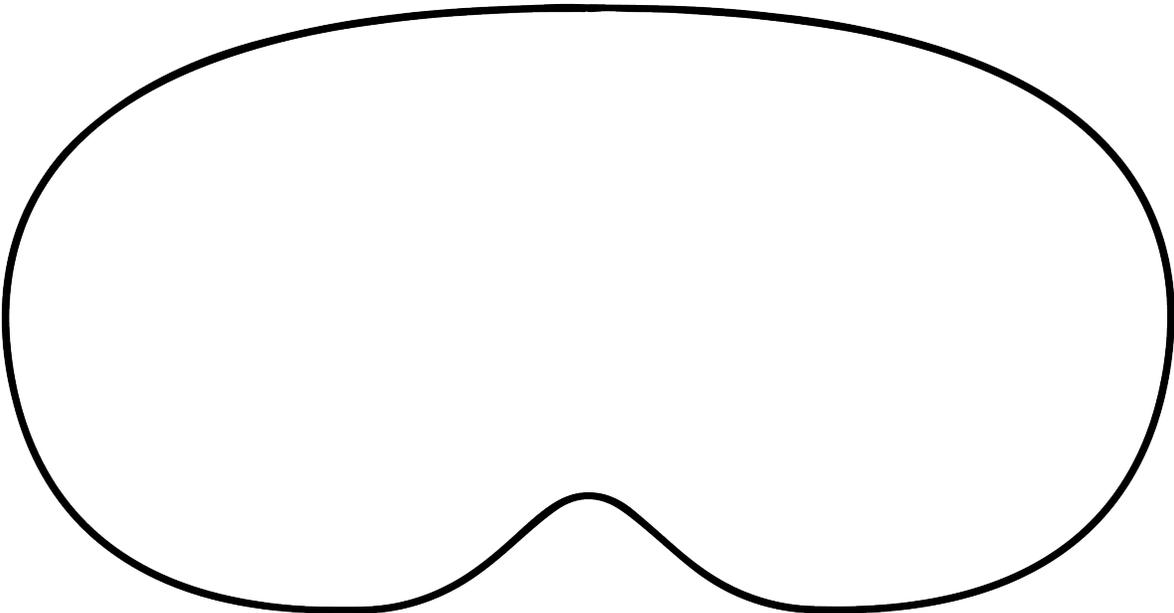
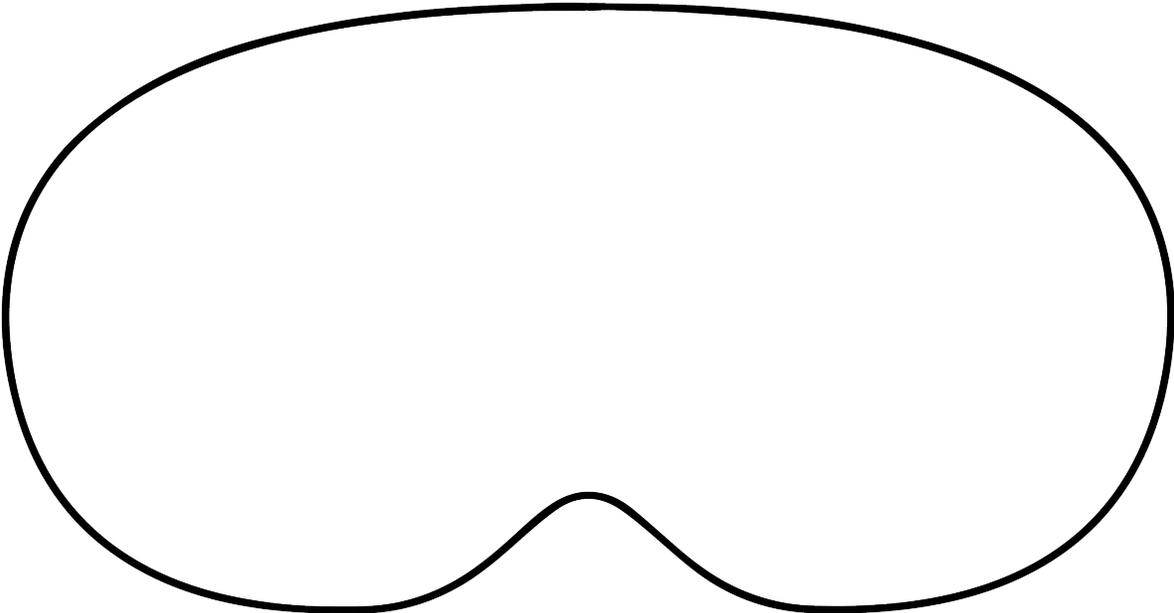
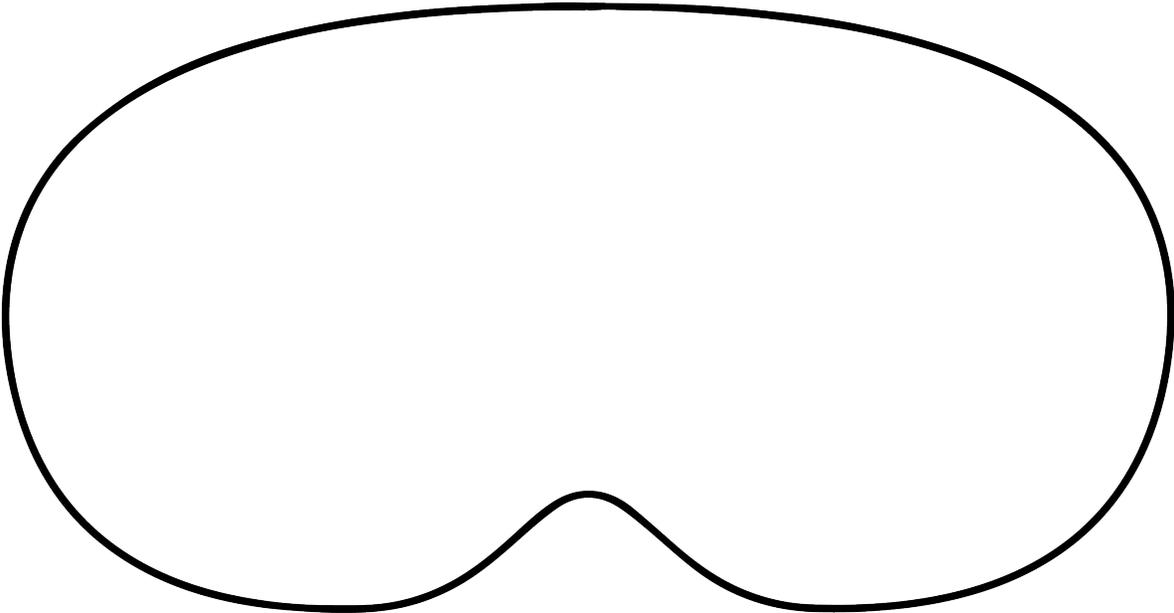
- Fait des mouvements en forme de « S » sur le plancher
- Glisse sur ton ventre



Bouge comme une souris :

- Prends des petits pas rapidement
- Bouge sur tes mains et tes genoux



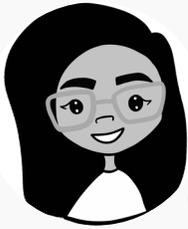


Date : _____

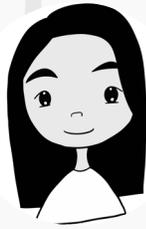
Nom : _____

Cette page a été
intentionnellement laissée vide
car l'autre côté est supposé
d'être découpé.

Rencontre nos auteurs fantastiques!



Alora



Amaris



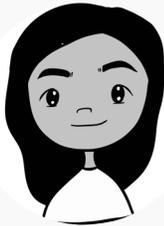
Amelia



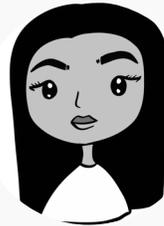
Brandi



Brenna



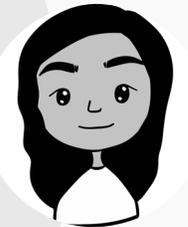
Gagan



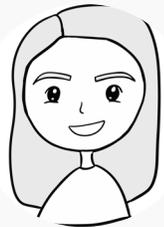
Habiba



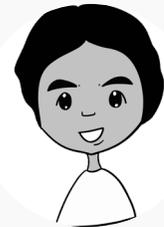
Huda



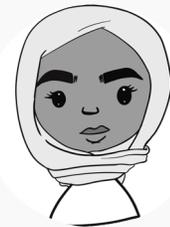
Kajal



Katy



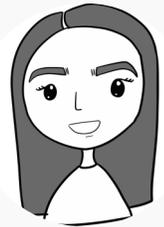
Olivia



Reem



Robyn



Shannon



Sophia



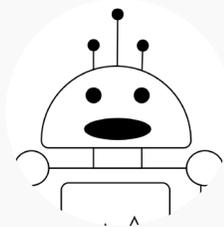
Toni



Victoria



Zoe

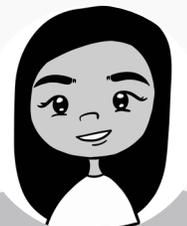


Esiw

.. et nos réviseurs incroyables!



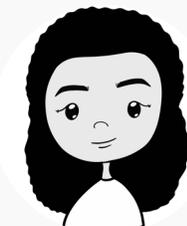
Alex



Bea



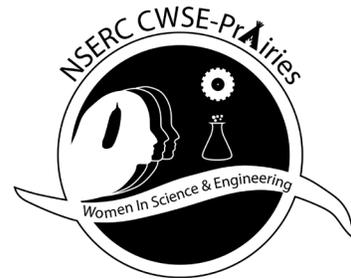
Mahalia



Michelle C.

WISE Kid-Netic Energy veut 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, et Sylvie!

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 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 réponse

Trier la nourriture (page 3-6)

Fruits et légumes: avocat, brocoli, carotte, laitue, fraise, melon d'eau

Produits céréaliers : pain, céréale, pâtes

Lait et dérivés : fromage, lait, yogourt

Graisses, huiles et sucreries : chocolat, beigne, sucette

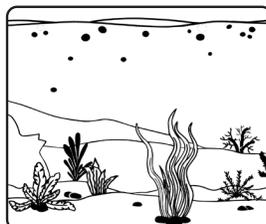
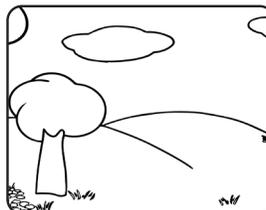
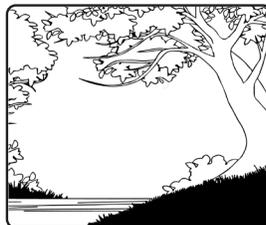
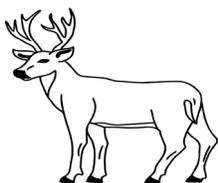
Décoder les animaux (pages 8-9)

1. agneau 2. mouton 3. chenille 4. papillon 5. têtard 6. grenouille
7. requineau 8. requin 9. poussin 10. poule 11. cygneau 12. cygne

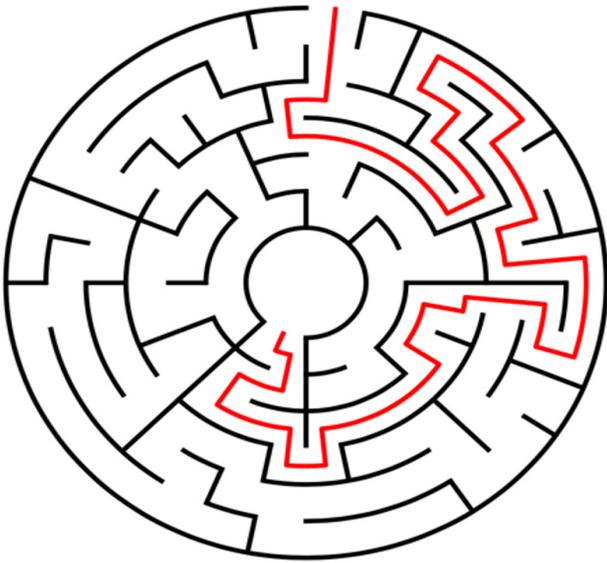
Les choses qui changent et les choses qui ne changent pas (page 10)

| Les traits variables | Les traits constants |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Longueur de cheveux• Hauteur• Taille de chaussures• Couleur de cheveux | <ul style="list-style-type: none">• Couleur des yeux• Nombre de doigts |

Habitats correspondent (page 17)



Aider à sauver le castor! (pages 13-14)



Quel cycle correspond? (page 13)

