

## LISTE DES ANNEXES

Annexe 1 : <u>Grille d'observation</u>	3.33
Annexe 2 : <u>Feu rouge, feu vert</u>	3.34
Annexe 3 : <u>Les animaux en mouvement</u>	3.35
Annexe 4 : <u>Le mouvement sous toutes ces formes</u>	3.36
Annexe 5 : <u>La poussée et la traction</u>	3.37
Annexe 6 : <u>Le frottement</u>	3.38
Annexe 7 : <u>Je fabrique un jouet</u>	3.39
Annexe 8 : <u>Grille d'auto-évaluation</u>	3.40
Annexe 9 : <u>Résultats d'apprentissage spécifiques</u>	3.41

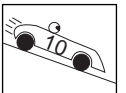


## ANNEXE 1 : Grille d'observation

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Habilités et attitudes	Facilement	Assez bien	Avec difficulté



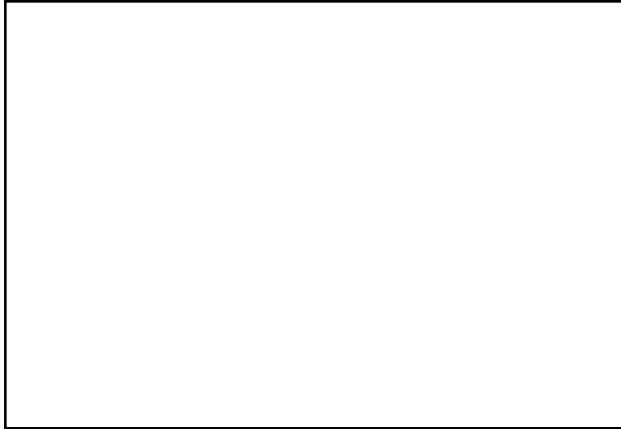
## ANNEXE 2 : Feu rouge, feu vert

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Dessine ta position au début et à la fin du jeu et remplis les espaces blancs.

Au début du jeu...



*P. ex.*  
(L'horloge est devant moi, à la droite.)

\_\_\_\_\_

À la fin du jeu...



*P. ex.*  
(L'horloge était derrière moi, toujours à la droite.)

\_\_\_\_\_

Conclusion : Quand je me déplace...

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

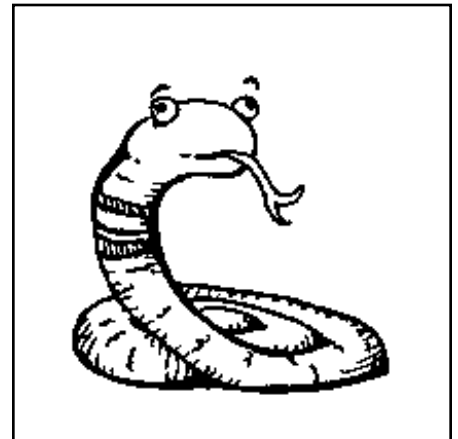
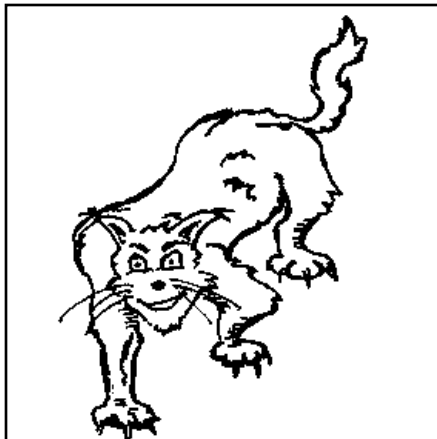
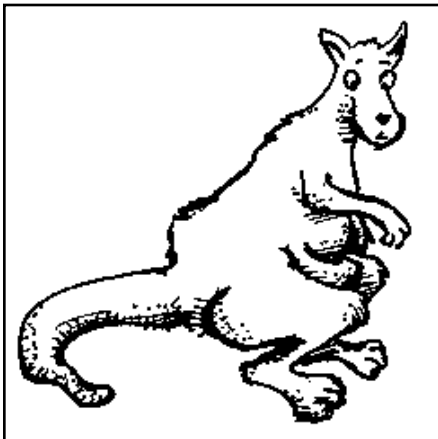
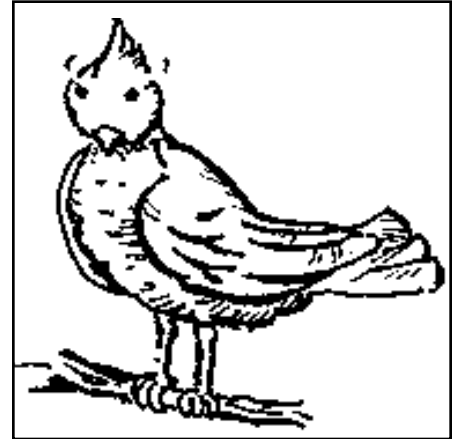
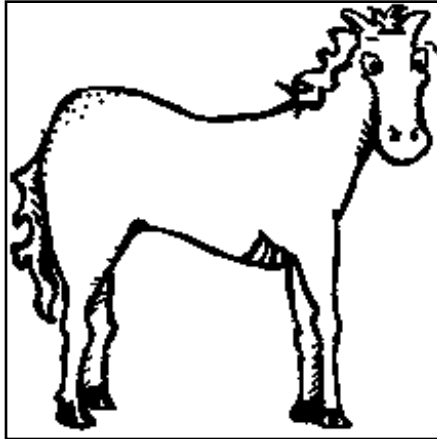
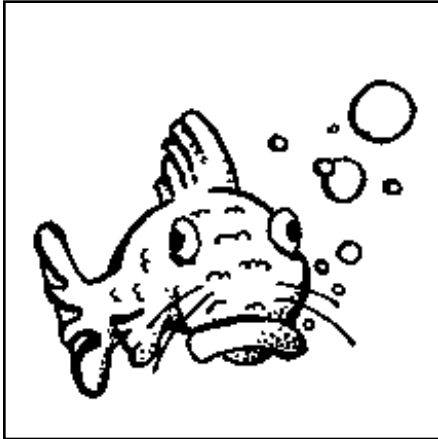
\_\_\_\_\_

## ANNEXE 3 : Les animaux en mouvement

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Associe le mouvement à l'animal. Découpe les mots du bas et colle-les aux bons endroits.



voler

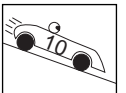
ramper

courir

nager

sauter

galoper



## ANNEXE 4 : Le mouvement sous toutes ses formes

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Quel mouvement associes-tu à ces sports? Inscris, dans la case appropriée, la lettre correspondant au mouvement du sport.

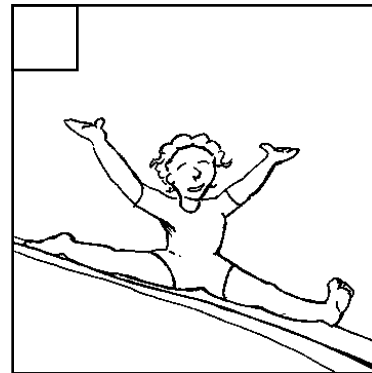
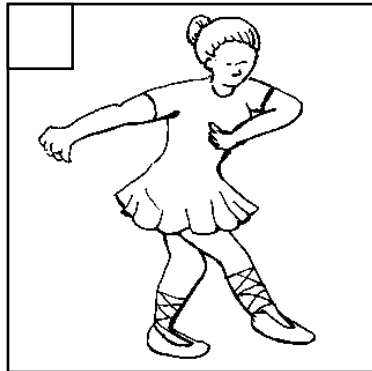
A) saut

B) rebondissement

C) course

D) glissement

E) rotation

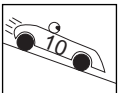
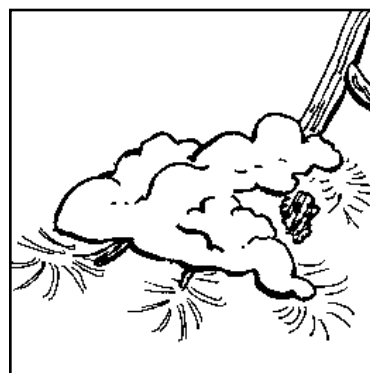
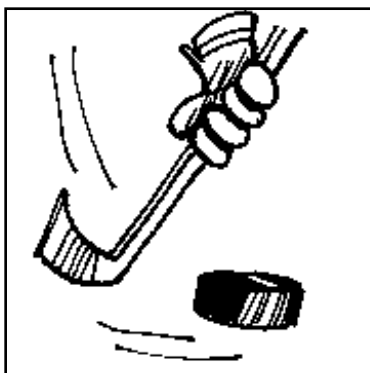
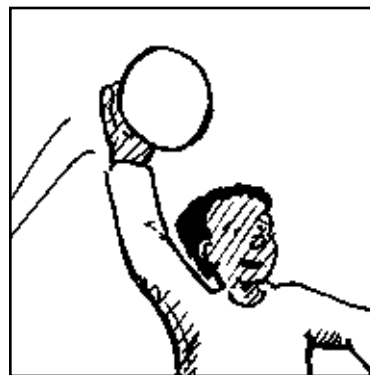


## ANNEXE 5 : La poussée et la traction

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Écris s'il s'agit d'une poussée ou d'une traction.



## ANNEXE 6 : Le frottement

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Coche l'exemple où il y a le plus de frottement.

1. Rouler en voiturette sur le gazon.

Rouler en voiturette sur la chaussée.

2. Courir sur la plage.

Courir dans le lac.

3. Patiner sur de la glace intérieure très lisse.

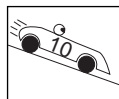
Patiner sur de la glace dans la rue.

4. Descendre une pente de neige sur un tapis de plastique.

Descendre une pente de neige sur un tapis de coton.

5. Embarquer dans une baignoire sans revêtement de caoutchouc.

Embarquer dans une baignoire avec revêtement de caoutchouc.

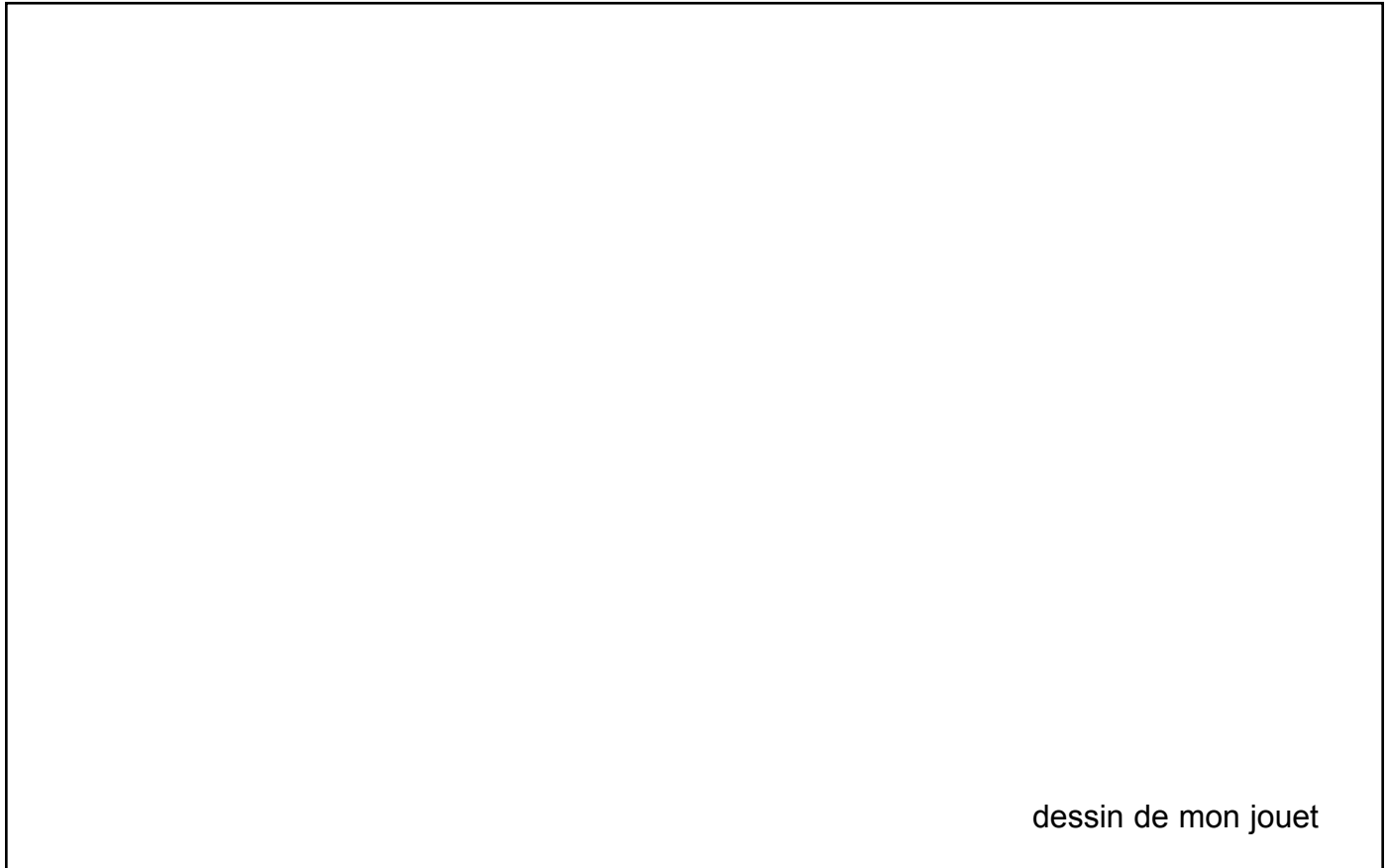


## ANNEXE 7 : Je fabrique un jouet

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Mon plan



dessin de mon jouet

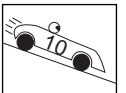
J'aurai besoin des matériaux suivants : \_\_\_\_\_

parce que : \_\_\_\_\_

J'aurai besoin des outils suivants : \_\_\_\_\_

parce que : \_\_\_\_\_

J'aurai réussi si : \_\_\_\_\_





## ANNEXE 8 : Grille d'auto-évaluation

Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

J'ai suivi les étapes du processus de design.



oui



non

1. J'ai participé au remue-méninges en donnant des suggestions.

2. J'ai suggéré des matériaux.

3. J'ai participé à la fabrication d'un prototype.

4. J'ai testé le prototype pour vérifier s'il fonctionnait.

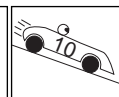
5. J'ai apporté les modifications nécessaires.

## ANNEXE 9 : Résultats d'apprentissage spécifiques

---

L'élève sera apte à :

- 2-3-01 utiliser un vocabulaire approprié à son étude de la position et du mouvement, entre autres la position, stationnaire, au-dessus de, entre, près de, loin de, à côté de, sous (en dessous de), devant (en avant de), derrière (en arrière de), à la droite de, à la gauche de, la perspective, le mouvement, la poussée, la traction, le frottement, la pente, le plan incliné, la roue, l'essieu, tourner, dans le sens des aiguilles d'une montre, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre;  
RAG : C6, D4
- 2-3-02 explorer et décrire la position d'un objet stationnaire par rapport à soi-même, à d'autres objets ou à un endroit particulier, entre autres au-dessus de, entre, près de, loin de, à côté de, sous (en dessous de), devant (en avant de), derrière (en arrière de), à la droite de, à la gauche de;  
RAG : D4
- 2-3-03 explorer et décrire des changements de position d'un objet par rapport à soi-même, à la position initiale de l'objet ou à un autre objet;  
RAG : D4
- 2-3-04 explorer et décrire la position d'un objet vu d'une perspective différente de la sienne;  
RAG : D4
- 2-3-05 explorer et décrire comment le changement de position de son propre corps affecte sa perspective par rapport à un objet stationnaire;  
RAG : D4, E3
- 2-3-06 décrire le mouvement de divers objets et êtres vivants, *par exemple la rotation, le balancement, le rebondissement, le glissement, le roulement, le saut*;  
RAG : D1, D4
- 2-3-07 reconnaître que la position et le mouvement d'un objet peuvent être changés par une poussée ou une traction et que l'ampleur du changement est reliée à l'intensité de la poussée ou de la traction;  
RAG : D4



## ANNEXE 9 : Résultats d'apprentissage spécifiques (suite)

- 2-3-08 comparer et décrire l'impact du frottement sur le mouvement des objets et des humains en contact avec diverses surfaces,  
*par exemple le roulement des roues d'un jouet sur des carreaux, du papier de verre ou du caoutchouc mousse, ou encore les chaussures sur du tapis, des tuiles ou de la glace;*  
RAG : C2, D4
- 2-3-09 explorer et décrire l'impact d'un changement de pente d'un plan incliné sur le mouvement vers le bas d'un objet et sur l'effort nécessaire pour pousser ou tirer un objet vers le haut;  
RAG : C2, D4
- 2-3-10 identifier de quelles façons des humains utilisent les plans inclinés pour faciliter le mouvement,  
*par exemple les escaliers, la glissoire au terrain de jeux, la rampe pour les fauteuils roulants, la rampe d'un camion de déménagement;*  
RAG : B1, D4
- 2-3-11 explorer des jouets pour déterminer de quelles façons les roues et les essieux interagissent et tournent;  
RAG : C2, D4
- 2-3-12 reconnaître que les roues d'un véhicule tournent dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire, selon la direction de son mouvement;  
RAG : D4
- 2-3-13 identifier de quelles façons les humains utilisent la roue et l'essieu pour faciliter le mouvement,  
*par exemple le chariot, la brouette, la voiturette;*  
RAG : B1, D4
- 2-3-14 utiliser le processus de design pour fabriquer un véhicule muni de roues et d'essieux qui satisfait aux critères donnés.  
RAG : C3, D4

Les résultats d'apprentissage transversaux se trouvent à l'annexe C de l'Introduction et sous forme de tableau (voir le **Tableau des habiletés et des attitudes transversales en sciences de la nature et en technologie (M à 4)** qui accompagne ce document).

