



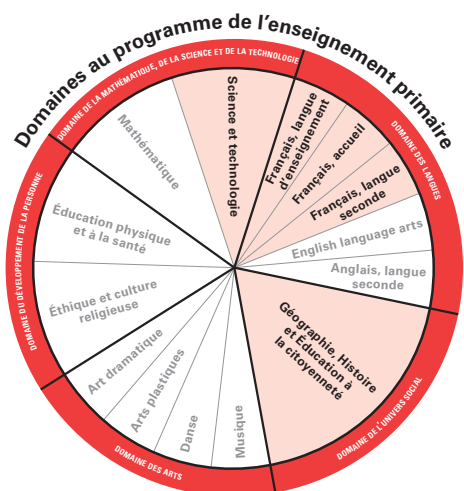
Guylaine Bergeron, Célestin de la Grange
et Monique Chaussé

24 pages, broché, 12 cm × 26 1/2 cm (4 3/4 po × 10 1/2 po)

ISBN : 978-2-7615-0968-8

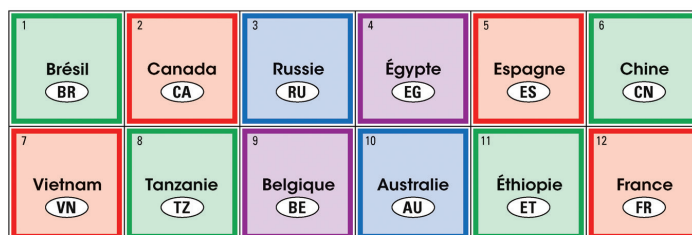
N° PRODUIT : 404 5506

Sur les traces de Phileas Fogg,
découvre des pays, des drapeaux
et des villes, des merveilles
de la nature, le système solaire,
des plats propres à diverses cultures,
ou encore des phénomènes
naturels. Quel voyage !



Phileas Fogg a fait le tour du monde en quatre-vingts jours...

■ Combien de temps te faudrait-il pour appairer les drapeaux et les noms des pays?



© KINROSS EDUCATION INC. TOUTE REPRODUCTION INTERDITE SANS AUTORISATION

3

STRATÉGIES COGNITIVES ET MÉTACOGNITIVES

Observer, associer, expérimenter, organiser, sélectionner, réfléchir, déduire, utiliser le mot exact, questionner et se questionner, anticiper, vérifier, évaluer, utiliser adéquatement les objets, porter attention, maintenir sa concentration, utiliser les outils de référence disponibles.

CONNAISSANCES SE RAPPORTANT AU DÉVELOPPEMENT COGNITIF EN FRANÇAIS, AU DOMAINE DE L'UNIVERS SOCIAL AINSI QU'À LA SCIENCE ET À LA TECHNOLOGIE

		PAGE(S)
Français :	– Lire et écrire des textes variés. _____	2 à 22
Domaine de l'univers social :	– Identification du drapeau de chaque pays. _____	2, 4, 12
	– Identification des reliefs aux caractéristiques données. _____	6
	– Associer le pays à la description des lieux qui le caractérisent. _____	8
	– Associer le monument au pays approprié. _____	20
	– Identifier le couvre-chef de chaque pays. _____	22
Science et technologie :	– Associer la planète à ses caractéristiques. _____	10
	– Identifier le mets national de chaque pays. _____	14
	– Repérer l'objet fétiche d'un pays en particulier. _____	16
	– Associer la description du phénomène naturel à son illustration. _____	18