



PROGRAMME SCOLAIRE

LE RÊVE

VIDÉO - ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE

(2^e et 3^e année du primaire)



LECTURE PRÉPARATOIRE

« *Aucun rêve n'est inatteignable* »

Andi Naude, skieuse acrobatique et Olympienne

La vidéo raconte l'histoire de quelques athlètes olympiques qui avaient de grands rêves quand ils étaient enfants. Ils n'ont pas seulement rêvé. Ils ont osé poursuivre leurs rêves. Tu rencontreras le médaillé d'or en ski de bosses, Mikaël Kingsbury. À l'âge de neuf ans, il a dessiné les anneaux olympiques. Il a écrit « Je vais gagner » et il a accroché son affiche au-dessus de son lit. Elle y est restée pendant 17 ans. Elle lui rappelait son rêve de remporter une médaille d'or. Son rêve est devenu réalité aux Jeux olympiques d'hiver de PyeongChang en 2018.

Certains rêves sont comme ça. Ils sont grands et audacieux. Il faut beaucoup de temps et de travail pour qu'ils se réalisent. En regardant cette vidéo, écoute ce que disent les Olympiens. Peut-être que tes rêves pourraient se réaliser si tu as le courage de les poursuivre.



PENSES-Y

As-tu pensé à tes rêves en regardant la vidéo? Peut-être que tu rêves d'être un enseignant, un médecin, une musicienne ou une vedette sportive. Peut-être que tu rêves d'aider des gens ou de voyager dans un pays lointain. **Écris ton rêve.**

Un jour, je vais _____

DIS-LE

Partage ton rêve avec un ou une camarade. Dis-lui ce que tu dois faire pour réaliser ce rêve. Ensemble, trouvez des choses que vous pouvez faire pour poursuivre votre rêve. Encourage ton ou ta camarade. Les grands rêves prennent de nombreuses années à se réaliser. Au départ, ils peuvent sembler difficiles à réaliser.

Pour poursuivre mon rêve, je vais _____

PRÉSENTE-LE

Crée un tableau de rêves avec ta classe. Sur une grande feuille de trois mètres de long, **fais un dessin de toi en train de réaliser ton rêve. Écris quelques mots à côté de ton dessin pour décrire ce que tu devras faire pour poursuivre ton rêve.** N'oublie pas de laisser de la place sur le tableau de rêves pour que tout le monde dans la classe puisse dessiner.

